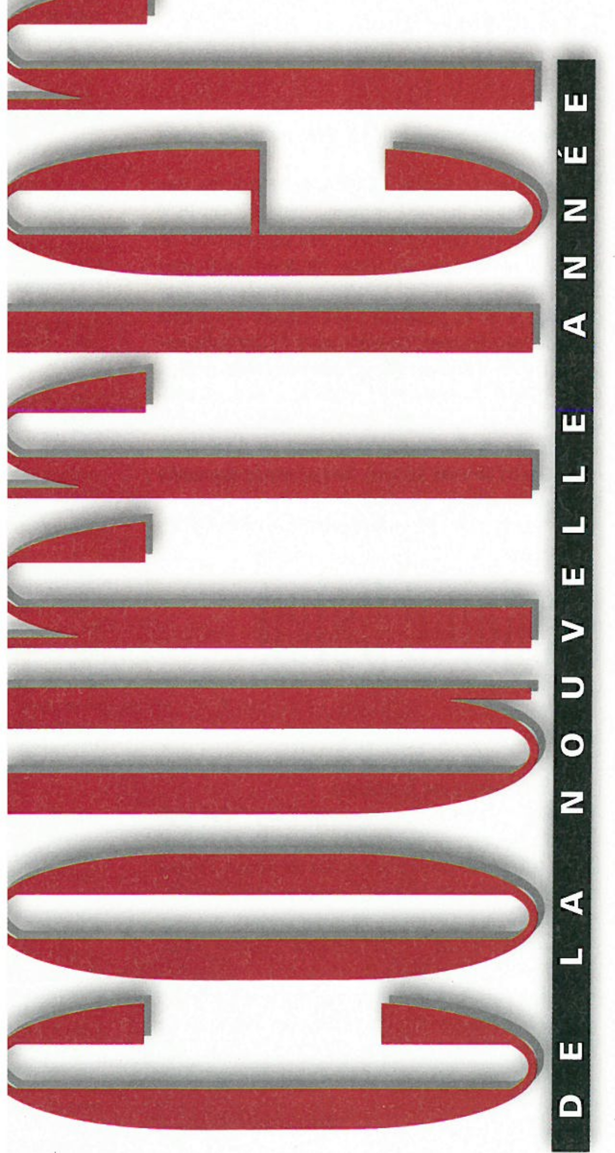

OBAL N°1
COUPS POUR
ENIR UN
TRE
le mag des consoles
Joypad
N° 60 • 32 FRANCS
JANVIER 1997
JOYPAD ACHAT
ES COMBINES POUR
ACHETER MOINS CHER !
ECONOMISEZ 35
sur le j
Command & Conqu
PlayStation ou Satu
Un b
de réducti
Microma
à l'intérie
997 ANNÉE
ES JEUX DE RÔLE
E DOSSIER
NINTENDO 64
ENFIN LES JEUX
pages à décoller les rétines
elda 64, Yoshi Island 64,
ller Instinct Gold,
exen 64, Starfox 64...
FIGHTERS MEGAMI
LA COMPIL' BASTO
SUR SATU
DONKEY KONG
REDONNE LA BANA
À LA SUPER NINTEN
CUD RACE
YNAMITE SEGA RALLY
T 4161 - 60 - 32,00 F

**Comme dirait notre président Jacques Chirac aimé (le vrai, pas Patrick Sébastien qui fait "Cracracracccc"), c'est la fin de l'année. C'est d'ailleurs le début de l'année. Encore le temps de prendre des résolutions, et hautes de préférence. Hahaha, hautes résolutions, trop bonne ! En fait, ça ne sert à rien, puisque de toute façon vous allez les abandonner au bout d'une semaine. Oui, vous allez continuer à tremper vos chips dans du Nutella, à manger vos crottes de nez, à voler les stylos du bureau, à mettre des anti-sèches sur vos gommes, à faire des rampes au skate sur les tapis roulants. Bref, à être un peu ch..., comme tous les humains de cette bonne vieille planète. Mais c'est comme ça qu'on vous aime, lecteurs de Joypad. Surtout quand vous nous lisez, d'ailleurs !**




## Bonne année !

Dans le dernier numéro, on voit un type qui s'appelle Kendy (je l'aime bien), mais où est son trombinoscope ? ***Et ben, y en avait pas parce que sa présence dans les tests a été décidée à la dernière minute. Et puis, de toute façon, c'est pas trop grave, car à part raconter qu'il gagne tout le temps à King of Fighters 96, il n'y a pas grand-chose à dire.*** Je voudrais aussi avoir l'ancienne formule de ce fameux trombinoscope où l'on peut voir toutes les têtes dans tous leurs états. ***Alors par contre, voilà une chose qui ne va pas être possible. Ou si, peut-être ! C'est au maquettiste de décider. Et comme il a décidé de ne mettre qu'une seule tête par trombinoscope, on ne va pas non plus le déranger. Tu sais, un maquettiste comme Linos peut t'arracher une vingtaine de kilos de viande d'une seule morsure. Alors euh... lui dire qu'on voudrait plus de têtes dans le trombi... c'est un risque un peu gros... surtout quand on voit nos têtes...*** Et à part quelques rarissimes fautes, votre magazine est simplement le meilleur. Au fait, j'aimerais savoir ce que signifie le surnom de "T.S.R." (un mec sympa). ***Pour la septième fois depuis que le magazine existe, je vais répondre à cette question : TSR signifie "The Shadow Runner". Comme quoi il faut rafraîchir les informations au niveau des nouvelles générations de lecteurs.*** Et surtout bonne chance à Chewie (qui m'a l'air bien) et à Fishbone (ch'ais pas quoi dire) qui est à l'hosto. Ah oui, toi Kendy, faut mettre un peu d'ordre dans tes Trucs et Astuces, et dis-moi comment tu fais pour les trouver (c'est primordial). ***Pour les trouver ? Il reste enfermé la journée pour jouer. C'est pour cela qu'il n'y a rien d'intéressant à raconter sur ce type : il passe ses journées dans une cave.*** Et toute l'équipe : j'aimerais un jour devenir testeur de jeux (je pense y arriver avec mes facultés intellectuelles très avancées), mais comment faire ? ***Eh bien, si tu es si intelligent que cela, tu devrais le savoir toi-même, non mais. Bon allez, c'était pour rire. Tout dépend de la personne concernée. T.S.R. est arrivé un jour avec un beau costume (il met souvent des beaux costumes), plein de gel dans les cheveux et un sourire carnassier qui brille. Et il a simplement eu cette phrase : "Vous avez besoin de moi". Et hop, embauché ! Trazom est arrivé avec un fusil et a eu cette phrase : "Je suis un type qui aime pas être contrarié ; embauchez-moi !", et hop, embauché ! Kendy est arrivé en loques et n'a rien dit à part : "J'ai faim". Il nous a fait pitié, hop, embauché ! Olivier est arrivé un jour avec une malette bourrée de drogues en disant : "Si vous m'embauchez pas, je dirai que c'est vous qui me l'avez vendue", et hop, embauché. Greg est arrivé un jour, puis est reparti. Et il avait tellement volé de matos, qu'il a fait couler le canard et l'a refondé avec tout le matos volé, donc embauché d'office ! Et on peut continuer comme ça longtemps dans les vannes débiles, mais le plus simple serait que tu nous envoies un CV...***

Michel Nguyen

## Une Saturn qui déborde...

Cher Joypad's. Vous savez sûrement que lorsqu'on utilise un jeu européen 50 Hz sur une console Saturn 60 Hz, une partie de l'image (en bas) est rongée. J'ai pu moi-même en faire la douloureuse expérience avec le jeu Thor2 en version française : la fenêtre de dialogue n'est qu'à moitié visible, et c'est plutôt... gênant. Donc, je vous demande s'il existe un moyen de remédier à ce problème (tout en gardant ma console 60 Hz). Faut-il que je fasse installer un kit 50-60 dans ma console ? Les jeux américains entraînent-ils le même bug ? ***Faire un kit serait l'idéal, mais j'ai entendu plusieurs revendeurs me dire que la console japonaise est beaucoup plus fragile que son modèle français. Quoi qu'il en soit, la solution du jeu américain se révélera finalement assez payante : ainsi, tu n'auras pas à faire modifier ta console par un spécialiste.***
C'est tout, courage à toute l'équipe !

Selim K.

## Pat le rouge devient Chicopat

***Je vous livre la prose du sieur Pat telle qu'elle m'est parvenue, sans aucune correction.***
Bonne année et bonne santé 97. La rubrique courrier, ouaip. Bonjour les yeux quand sortira la M2 et quels jeux sortiront, vu la qualité des photos, dommage que ce ne soient que des petites photos mais enfin cela promet, espérons que ça marche, mais pour ma part je préfère attendre la Nintendo64, pour avoir un nouveau Zelda64, j'ai vraiment aimé ce jeu sur Super Nintendo, j'espère que ce Zelda64 sera aussi bien, pourquoi Nintendo a sorti sa console avec comme support des cartouches, décidément Nintendo ne doit pas savoir que les CD-Rom x10 ou x12 existent, enfin espérons que la DD64 ne soit pas trop chère et Nintendo se décidera à mettre en fin de compte ce sacré CD-Rom car l'ombre de la M2 ainsi que SNK ou pourquoi pas la PlayStation 64 il y a pas loin, alors la question se pose ? Nintendo ou bien attendre les autres consoles 64 bits. Le journal est en bonne voie, à part les petites photos et certaines assez floues et coupées par d'autres images, sinon rien à dire à part que SNK et d'autres éditeurs ne font plus de jeux de combats progressifs. ***D'après ce que j'ai compris, tu te poses la question du "Pourquoi pas de CD-Rom sur Nintendo 64 ?". Tout simplement parce que le secret de la fortune de Nintendo est en partie basé sur une chose : l'achat de cartouches vierges par les éditeurs tiers. Si Capcom veut sortir un jeu sur N64, il achète les cartouches vierges chez Nintendo ; il ne peut pas les fabriquer lui-même. De plus, la cartouche évite aussi les fastidieux temps d'accès que l'on trouve parfois sur PlayStation ou Saturn. La cartouche est aussi plus solide. Nintendo a de bonnes raisons de préférer ce support. Le DD64 est identique : il nécessite un petit boîtier qui l'entoure pour pouvoir rentrer dans le lecteur de la console, petit boîtier que seul Nintendo pourra fabriquer et donc vendre, comme vous le devinez aisément. Voilà tout ! Mais quand on voit la qualité des jeux, ça vaut le coup.***

Chicopat

## Lavage de cerveau

Salut Greg, je serai très courte (comme ton... censuré). ***Ça ne t'empêche pas d'être fine, comme tes vannes.***
Tout d'abord, trois questions :
- Quand et quel sera le 1er RPG qui sortira en français ? ***Sur PlayStation ? Ça risque fort d'être Suikôden de chez Konami. Il est d'ailleurs en preview dans ce numéro.***

- Quelle date et quel prix pour le Joypad analogique en France ? **Aucune date, aucun prix. Pour plus de précisions, faut tenter sa chance avec Risoli tous les midis sur TF1.**
- La date de sortie de KOF'95 dans notre beau pays ? **Il est tout simplement super-prévu en français sur PlayStation pour le mois de février. Par contre, rien dans ce sens sur Saturn.**
À ce soir, à toute l'équipe de Pad !

L'anonyme nymphogirl

## Un type cool

Ce mot est destiné à Stéphane Hébert : bon rétablissement à un motard qui a la particularité de faire rêver des centaines de milliers de lecteurs chaque mois, et dont le retour au sein de l'équipe de Joypad se fait impatiemment attendre. En espérant que cet accident ne soit pas trop grave et ne te dégoûte pas de la moto, je te souhaite beaucoup de courage et surtout un bon rétablissement. **Merci pour lui !**

Un lecteur attristé par ce qui t'arrive.

## Nomad's Land

Salut à toute l'équipe ! Quand sortira la Nomad en version européenne ? **Sega est pour l'instant très concentré sur sa Saturn. La Nomad n'est pas prévue du tout chez nous. Commercialisée sous nos latitudes, elle aurait été vendue 1500 francs ! D'ailleurs, il est difficile de trouver quelque chose de moins prévu que la Nomad... voyons voir... la GX4000 version relookée peut-être ? Quel sera son prix ? Gratuit !... puisqu'elle n'existera pas... bouh...** Crois-tu qu'elle vaille le coup d'être achetée ? **Tout dépend. Pour la plupart des joueurs, une Game Boy suffit. Mais pour les gens comme nous qui sommes des véritables amoureux du jeu vidéo, ce peut être l'occasion de redécouvrir Mystic Defender, E-swat, Shining Force, et autres dans un train ou un avion !** Pourrais-tu me donner des bons shoot'em up sur Megadrive (et donc Nomad) ? **Très facile, la Megadrive en possède un bon panel. En tête, nous avons ThunderForce 3, puis le 4, Aleste, Gynoug, AfterBurner2 et enfin Space Harrier2.** Pourra-t-on relier deux Nomad avec un câble Link ? **Je n'ai pas entendu parler d'une telle option...** J'espère que vous me répondrez et encore bravo pour votre mag ! **Merci du renseignement.**

Pépé le Putois

## Mon-Pad, le retour !

**Je vous livre la prose de certain de nos lecteurs sans modification ni correction aucune. Parce que ce serait vous enlever la fraîcheur de la chose, et d'autre part cela leur permet de se relire, et de comprendre leurs erreurs afin de progresser en français. Et puis surtout, j'y comprends rien (ceci dit, apprendre à lire avec Joypad, ce n'est pas l'idéal) ! Courage les amis, le français n'est pas une langue si difficile !**

Marocoi de 10 ans, et demis. Elève en B5 j'aime correspond avec Onze comme j'aime plus de cadeau et je prie de m'offrire un posteur de ronaldo, joueur en Barcelone. De nationalité brésilienne. Merci avant tout.

Naïm Mehdi

**Ah ok, je comprends, le courrier de Onze Mondial, c'est l'étage du dessus ! On fait suivre...**

## La même, au Ricard

Mon Joypad à moi, j'ai un copain qui a un frère et le copain de son frère m'a dit qu'il avait une Memory Card de 3602 blocs, et cette carte a le même format que la Memory Card. **Essayons de comprendre... Tu t'appelles Zlu. Ton copain s'appelle Ogl (pauvres parents) et son frère s'appelle Bli. Ok ? Donc le frère Bli de ton pote Ogl a un pote qui se nomme Afl. Et c'est Afl qui possède la Memory Card, c'est ça ? Ok, on visualise tout de suite mieux avec des vrais prénoms.** Alors ? Mensonge ou vérité ? Merci de me publier pour que je sache si c'est vrai ou pas, salut ! **Eh bien, soit content, te voilà publié.**

Vidal Michel

**En fait, c'est tout à fait possible, ce sont des Memory Card pas du tout fabriquées par Sony qui sont en vente dans les boutiques spécialisées. Plus chères que les officielles, elles ont l'avantage de transporter plus de données. Mais attention, vu que ce n'est pas du matériel Sony, on ne peut pas non plus dire que ce soit un produit super fiable. Quoique, quand on voit la solidité d'une PlayStation...**

## Arrêtons le pinard, vite !

Bonjour Joypad. Lors de votre numéro d'octobre 1996, vous deviez parler de Dragon Ball GT (le jeu, la série et les goodies). Or quand je l'ai acheté, j'ai remarqué que, par erreur, vous aviez mis à la place deux fois le même sujet P67 et P99. J'avais pensé que vous mettriez le bon sujet dans le numéro de novembre, or j'avais constaté que ce n'était pas le cas. Pourriez-vous m'envoyer l'article ou un numéro d'octobre sans erreur ? **Euh ben oui, ça va être fait dès que l'on aura reçu de nouveaux numéros d'octobre, car ils sont pour l'instant épuisés. Mais promis, on t'en envoie un. Il est vrai que certains numéros de Joypad ont connu quelques problèmes lors du "brochage". Comme ces doublons de texte par exemple. Évidemment indépendants de notre volonté...**
Merci d'avance

Vialet Sophie

## J'ai la N... 64

Cher Joypad, voici quelques questions sur la Nintendo 64.
1. Pourquoi Nintendo a-t-il interdit la circulation de la N64 dans le territoire français et pourquoi ils reculent la date de la N64 en version française et qu'est-ce qu'il y aura dans le pack et à quel prix ? **Quand tu achètes un produit Nintendo chez Carrefour, Nintendo France gagne des sous. Mais quand tu achètes un produit Nintendo qui vient du Japon, Nintendo France gagne zéro sous. C'est pour cela qu'ils n'ont pas envie que le marché de l'import prenne autant d'ampleur sur la N64, leur permettant ainsi de gagner plein d'or. Pour le retard, c'est officiellement une question de capacité de production, Nintendo n'arriverait pas à produire assez pour les marchés US et japonais. Quant au pack, il y a mystère, car personne ne sait ce qu'il contiendra réellement. La console devrait être vendue1 600 francs environ.**
2. Si des jeux comme Zelda et d'autres sont programmés sur le DD64 et si nous voulons les avoir, serons-nous obligés d'acheter ce dernier ? **Tu pourras toujours regarder Zelda64 dans la vitrine ou en photo dans les magazines. Mais je doute que tu réussisses à tenir longtemps ainsi. Mieux vaudra donc l'acheter. Car il est évident que sans ce lecteur, tu ne pourras pas profiter de tes jeux.** Si oui, combien coûtera-t-il si les jeux coûtent moins cher, quels seront les avantages et les inconvénients par rapport à la cartouche ? **Son prix n'est pas encore annoncé. Les avantages par contre seront nombreux. Des jeux plus vastes grâce à plus de mémoire de stockage, par exemple. Mais reporte-toi à l'article N64 dans ce numéro.**
3- Y aura-t-il beaucoup de jeux lors de sa sortie en français ? **Cinq à six jeux seront disponibles à la sortie de la console, si tout se passe bien, dont Mario Kart64 selon Nintendo France.**
4- Quels seront les accessoires qui sortiront en même temps que la bestiole ? **Des manettes supplémentaires, ainsi que des Memory-Pack.** Comme vous le dites, y aura-t-il un adaptateur pour les jeux américains et japonais ? **Datel est déjà sur le coup, d'après nos sources...**

Mr Trastour

## Un lecteur qui tue

**Voici une bonne vanne qu'un lecteur super-fin nous a envoyée.**
Achète Greg (+ Saturn évidemment) 0 balle car le tout c'est de la m.... Et encore, 350 DBZ sur PSX (gnin-gnin !) ! 350 ce qu'on peut se procurer le matin, le midi et le soir (pour ceux qui sont normaux, pas Greg, donc) et gratis. **Il semblerait donc à la lecture de ce galimatias que le ladre sus-publié tente de faire le rapprochement entre l'éventuelle corruption d'un rédacteur (Greg) par une firme de jeux vidéo (Sega). La lecture à double-sens devient obligatoire lorsqu'on atteint la fin de la missive, où la désopilance de l'auteur se perd dans un chaos littéraire. Quand on veut vanner, faut au moins apprendre à écrire, les gars !**

Laurent Auffret (**de la princesse, ahahahah !!!**)

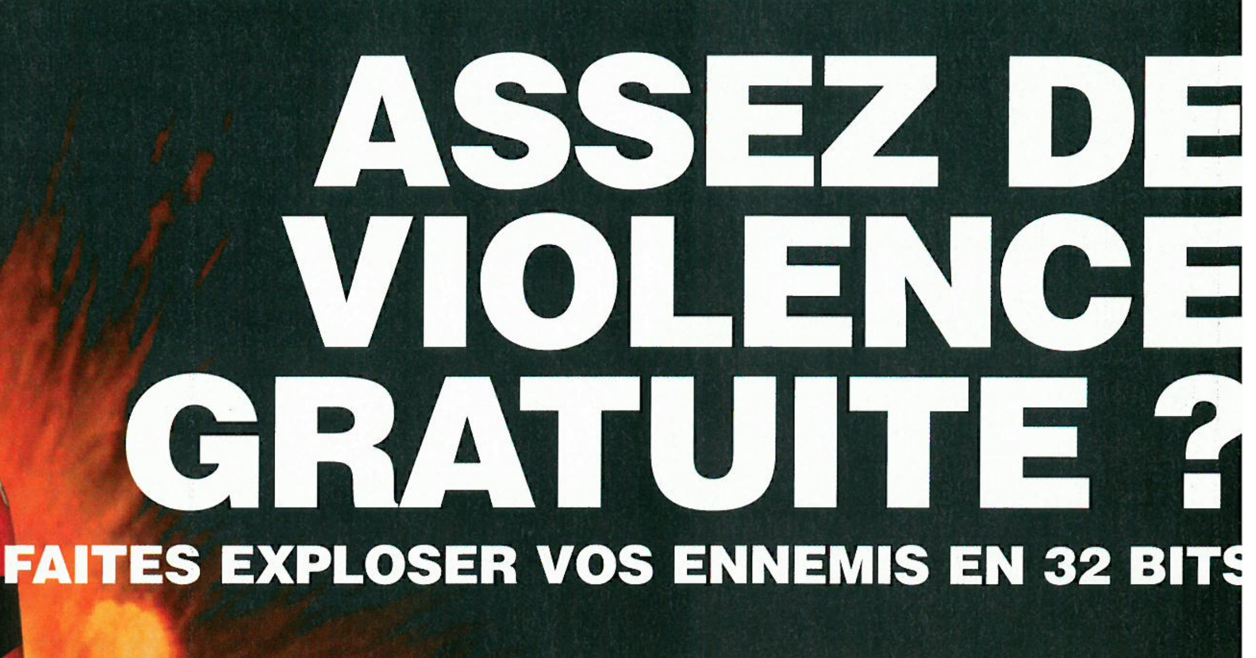
## Madame Soleil

(excellent sur Megadrive !)

Mon cher Mag, voici quelques questions :
1.WipEout 2097 sortira-t-il sur Saturn ? **Il n'est ni annoncé ni prévu pour le moment.**
2. Y aura-t-il une suite pour Sega Rally ? **Oui, mais elle est disponible uniquement au Japon. Nommée Sega Rally+, elle n'a de plus qu'une option qui permet de jouer à plusieurs via le kit Internet, comme pour Virtual On.**
3- Y aura-t-il autant de Sonic sur Saturn que sur Megadrive ? **Oh la, un seul est pour l'instant prévu. Sonic 3D (cf. preview).**
4- Nights aura-t-il autant de succès que Sonic ? Il s'est vendu plein de Nights partout dans le monde... **Sega est content... et puis c'est la nouvelle année, donc cool, quoi. Vous reprendrez bien un peu de galette des rois ?**

Sébastien Dusausoy

l'équipe de Joypad vous souhaite une bonne et heureuse année 1997




FAITES EXPLOSER VOS ENNEMIS EN 32 BITS

CRUSADER
NO REMORSE

"Ce jeu va vous tenir en haleine pendant un long moment et vous en mettre plein la vue"
90% Joystick, Octobre 95

"Crusader reste un incontournable qui vous occupera de longues longues nuits, parole de joueur"
90% PC Team, Novembre 95













http://www.ea.com. Pour obtenir plus d'informations sur Crusader, vous pouvez téléphoner au 04 72 53 25 25 ou écrire à Electronic Arts, 3, rue Claude Chappe, Centre d'affaires Télébase 69771 Cedex St Didier au Mont d'Or

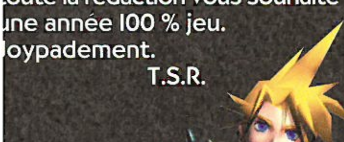





# 1997 une année très Nintendo

1997 sera-t-elle l'année de la Nintendo 64 ? On peut le croire, au regard des informations que nous rapporte Banana San du pays du Soleil levant et des jeux vidéo. Si l'on reprend en cela les publicités de Nintendo France parues il y a un an dans nos pages, il est vrai qu'on peut être impatient de voir débarquer cette "bête de jeu" en Europe. Il nous tarde d'arriver au mois de mars - 1997 - (est-il bon de le préciser ?). Afin de savoir ce qui vous attend, Joypad vous propose plus de 25 pages de jeux "nouvelle génération" N64. Si la Nintendo 64 sera la machine événement de cette nouvelle année, les jeux de rôles risquent fort d'être le genre à la mode. Conclusion, nous vous avons concocté un dossier qui vous permettra de tout savoir sur les RPG avec, en prime, les avis des plus grands spécialistes japonais comme Squaresoft et Enix.
Comme si ça ne suffisait pas, nous inaugurons aussi dans ce numéro une nouvelle rubrique baptisée "Joypad Achat". Chaque mois, vous trouverez un argus des meilleurs jeux d'occasion, les jeux les moins chers et un compte-rendu de nos visites dans les magasins de la France entière. Joypad vous dit où trouver les bons plans, et, comble du comble, nous vous proposons ce mois-ci un bon d'achat pour le jeu Command and Conquer (Saturn et PlayStation). Sitôt le jeu acheté, sitôt votre Joypad remboursé ! Chaque mois, vous retrouverez désormais des réductions pour les meilleurs jeux consoles.
Et puis, comme si ça ne suffisait pas, nous avons aussi revu notre notation des zooms. C'est ainsi que vous trouverez désormais des appréciations techniques afin de pouvoir juger du potentiel des jeux. De cette façon vous saurez alors quels titres attendre avec impatience.
Après avoir fêté la nouvelle année autour d'un Mario Kart 64 (Trazom a encore du mal à s'en remettre), toute la rédaction vous souhaite une année 100 % jeu.
Joypadement.

T.S.R.






J A N V I E R 1 9 9 7




## JOYPAD ACHAT

C'est tout nouveau ! On vous indique ce mois-ci comment trouver des jeux Super Nintendo moins chers, comment trouver un Tomb Raider d'enfer et on vous file un argus de l'okaz sur les meilleurs titres... À ne manquer sous aucun prétexte.

**DÉCOUPEZ VOTRE BON DE RÉDUCTION POUR COMMAND AND CONQUER À LA PAGE 129 DE CE MAGAZINE, ET REMBOURSEZ-VOUS AINSI L'ACHAT DE JOYPAD ! AYEZ LE RÉFLEXE MALIN.**

## TESTS ET ZOOMS DU MOIS

### NEO GEO :



### NINTENDO 64 :



### PLAYSTATION :



### SATURN :



### SUPER NINTENDO :



### MEGADRIVE :




JOYPAD est édité par la société HACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Rédaction : 6 bis rue Fournier 92110 Clichy
Gérants : Christian Leveneur, Pierre Sissmann
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR)
Rédacteur : Nourdine Nini (Trazom)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Linos, Christophe Gourdin, Stéphanie Brunelle, Marie-Noëlle Hedon, Isabelle Lacombe, Emanuelle Le Coz.
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefebvre, Antoine Tomas
ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO :
Olivier Prézeau, Grégoire Hellot (GREG), Kendy Ty (KENDY), Eric Pavon, Olivier Fallaix, Sébastien Hamon, Laurent Sarfati, Benjamin Janssens et Grégory Sriftgiser (Rahan). (Bon courage à Stéphane Hébert! )
Trucs & astuces : Kendy
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan
Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François Hermellin (Banana San)
Abonnement : 01 44 89 41 14
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 08 00 38 40 10
Télématique : 3615 JOYPAD
Concepteur : Mic Dax - Rédacteur-Animateur : El Fredo
Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse



Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir page 77
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 n°s) : 1490 FB
DIFFUSION CONTROLE OJD 1995





# ...CROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS




...atalogue PlayStation n°4
...pages tout en couleurs, disponible chez Micromania !!

**FIFA fait peau neuve !!** La nouvelle mouture du plus célèbre des jeux de football débarque sur **PlayStation**. Entièrement remis à jour, FIFA 97 introduit une **nouvelle technique d'animation** mise au point spécialement pour ce jeu.







Dans ce jeu vous dirigez **LARA CROFT** dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la **recherche d'Atlantis**. Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes **exceptionnels** vous fera vivre à 1000 à l'heure.



**CRASH BANDICOOT** — HIT

La dernière **merveille** de l'équipe Naughty Dog ! Un **animal délirant**, entre un renard et un diable de Tazmanie vous fera oublier tout ce que vous avez déjà vu ! Parcourez 3 îles aux décors fabuleux, dans une aventure époustouflante ! Accrochez-vous, voici **CRASH BANDICOT, la «Révolution» !!!**










NEW

Dans ce jeu de simulation, basé sur la **gestion des ressources**, vous ...ez un **chef de mercenaires** qui devra tout faire pour s'approprier le **contrôle du tibérium**.



**DIE HARD TRILOGY** — HIT

Des graphismes 3D **hallucinants** et une action époustouflante : un cocktail qui fait de ce jeu une **bombe** sur PSX : 3 jeux en 1 reprenant les 3 sujets des 3 films. **Que demander de mieux !!**







**Offre Spéciale ! 1 000 T-SHIRTS GRATUITS* AVEC L'ACHAT DU JEU**




Mettez-vous aux commandes de l'un des 10 vaisseaux et éprouvez les **sensations de l'extrême** !

Combattez jusqu'à 15 concurrents avec une multitude d'armes explosives et terminez premier des **8 gigantesques circuits** ! — HIT








HIT

L'URSS s'est soudain effrondée. Tout ce qu'elle laisse, c'est une multitude de **conflits ethniques** ainsi que des milliers d'armes nucléaires et chimiques. Quelque part dans l'ombre, un **fou cupide** et **impitoyable** s'apprête à mélanger ces ingrédients mortels.



**TEKKEN 2** — HIT

Avec ses **24 combattants plus féroces** que jamais, une grande fluidité et des enchaînements d'une rare violence, Namco signe le **meilleur jeu de baston 3D de l'année** !

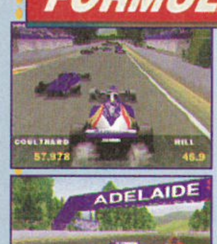






**FORMULA 1** — HIT

Faites votre choix parmi les **35 meilleurs** pilotes mondiaux et tentez de prendre la pole position des **16 «Grand Prix»** d'une saison de F1 pour devenir le Schumacher 96 !






# ...4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

...ICROMANIA CERGY ...UVERT !

MICROMANIA CRÉTEIL OUVERT !

MICROMANIA BELLE ÉPINE OUVERT !

MICROMANIA ST-QUENTIN-EN-YVELINES OUVERT !




# LES MICROMANIA

**MICROMANIA CERGY**
...ntre Ccial Créteil des 3 Fontaines
...eau Bas - Face Go Sport
...000 CERGY
NEW

**MICROMANIA CRÉTEIL**
Centre Ccial Créteil Soleil ; Niveau Haut
Entrée Métro - 94000 CRÉTEIL
Tél. 01 43 77 24 11
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
NEW

**MICROMANIA BELLE ÉPINE**
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas - 94320 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71
NEW

**MICROMANIA ST-QUENTIN**
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines
NEW

**...CROMANIA ROSNY 2**
...tre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
...01 48 54 73 07

**...CROMANIA PARINOR**
...tre Commercial Parinor - Niveau 1
...06 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

**...CROMANIA ÉVRY 2**
...tre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

**...CROMANIA LES ULIS 2**
...re Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

**...CROMANIA BVD DES ITALIENS**
...age des Princes
...vd des Italiens - 75002 Paris
...o Richelieu Drouot
...R Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

**MICROMANIA LA DÉFENSE**
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

**MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

**MICROMANIA VÉLIZY 2**
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

**MICROMANIA STRASBOURG**
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

**MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU**
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**MICROMANIA EURALILLE**
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

**MICROMANIA LILLE V2**
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

**MICROMANIA GRAND-VAR**
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

**MICROMANIA NICE-ÉTOILE**
Centre Ccial Nice-Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

**MICROMANIA MONTPELLIER**
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

**MICROMANIA CAP 3000**
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

**3615 MICROMANIA**
**Tout le catalogue des jeux**
(1,29 F. la minute)

**GRATUITE avec le 1er achat !**
De nombreux privilèges avec la Mégacarte
5% de remise* sur des prix canons !

**BON DE COMMANDE EXPRESS** à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

| Titre | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F | + 29 F |
| Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer = | F |

Nom ..........
Adresse ..........
.......... Tél. ..........
Code postal .......... Ville ..........

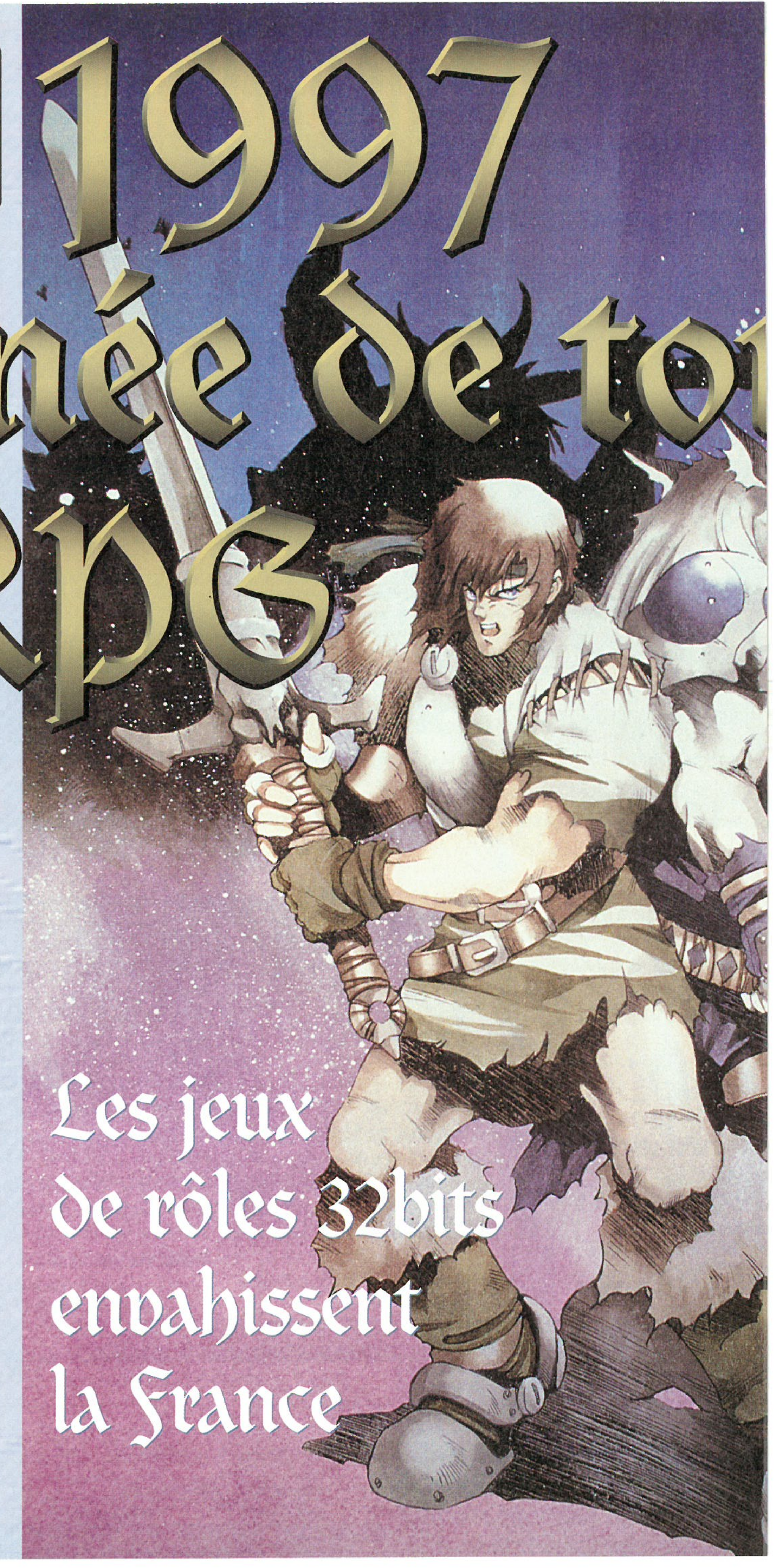
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ...../.....
Signature :

**Commandez par tél. 92 94 36**
**OUVERT DE 9H à 18H**

**Règlement**: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

# 1997 l'année de tous les RPG

Longtemps éclipsés par les courses et la baston 3D, les jeux de rôle reviennent sur 32 bits. 1997 sera placée sous le signe de l'aventure, alors préparez vos cartes mémoires.



## Les jeux de rôles 32bits envahissent la France



RPG ? Mais qu'est-ce donc ? Rangement Pratique Gélifié ? Réaménagement Programmé en Grève ? Raclure Pourrie de Glaire ? Non, pas du tout, sous ces trois lettres se cache en fait un genre de jeux de plus en plus apprécié par les Français qui en ont assez des jeux de combat ou de tir, et qui aspirent à autre chose. Il faut bien se servir de son cerveau de temps en temps. Après tout, ce n'est pas un quelconque contre-poids. RPG, ou Role-Playing-Game, c'est le style de jeu qui à chaque fois bat des records en matière de vente au Japon. Et la France sera, en 1997, un terrain de prédilection pour ces jeux. Sega avait timidement démarré les hostilités avec Mystaria et Shining Wisdom, mais Konami frappe aujourd'hui très fort avec son futur Gensô Suikôden (voir nos previews) en mars, tandis que Sega nous lâche son extraordinaire Dark Savior en janvier ! Sony, du reste, prévoit de nous lancer coup sur coup Final Fantasy 7 et King's Field 2 ! Vous l'aurez compris, les autres éditeurs n'en resteront pas là. Et si vous voulez être prêts pour la déferlante RPG, nous vous conseillons de lire ce qui suit.

*Master-Monk Greg et Dragon Warrior Banana-San.*

En 1985, un petit staff d'une boîte de jeux vidéo a l'idée de faire un jeu nouveau. Un produit au style différent, qui n'aurait jamais été conçu auparavant. Un jeu qui demanderait, plus que de l'adresse, de l'intelligence, de la réflexion, de la déduction et de la patience. Autant de qualités pour atteindre la victoire. Cette petite équipe travaille pour une petite entreprise du nom d'Enix, et a décidé que son jeu serait dessiné par un jeune dessinateur talentueux, Akira Toriyama. Tandis que ce dernier met en images les protagonistes du jeu, les programmeurs mettent en place un scénario acceptable pour le joueur. Le personnage dirigé évoluera tout au long du jeu, et deviendra plus fort après chaque combat, comme dans une partie de Donjons et Dragons. Et comme la console ne gère pas les dés, il faudra alors mettre en place un système de confrontation de chiffres avec quelques valeurs cependant aléatoires, comme la probabilité d'être attaqué en extérieur, ou celle de manquer son coup. Pour personnaliser son équipe (car le joueur ne dirigera pas qu'un seul personnage), il aura la possibilité de dépenser de l'argent gagné au combat dans des magasins, pour obtenir des objets et des équipements. Le concept de Dragon Quest est né !

## Le début d'un nouveau genre

Même si sur micro-ordinateurs le genre n'est pas nouveau, il est sur console par contre totalement révolutionnaire. Dragon Quest pulvérise les ventes, et atteint un score que seul Super Mario avait atteint. La même année, Nintendo innove aussi et lance le concept du Action-RPG avec coup sur coup Kid Icarus, Metroïd et "cultissime" Zelda. C'est le succès assuré, et c'est avec ces titres que Nintendo conquiert le Japon et les États-Unis. En 1987, Squaresoft contre-attaque avec un Final Fantasy qui, lui aussi, bat des records de vente. Dragon Quest sortira aux États-Unis sous le nom de "Dragon Warrior", tandis que Final Fantasy gardera son nom original. Sega n'est pas en reste : sentant le filon venir, il sortira sur sa Mark-3 (ou Master System chez nous) le mythique (encore aujourd'hui) Phantasy Star, dont la

# En 1985, Enix invente le RPG jeu vidéo avec la saga des Dragon Quest

grande nouveauté à l'époque fut les déplacements en 2D et en 3D lors des phases de labyrinthes.

## Nec, MSX, le paradis du joueur

En marge de la Famicom et de la Mark-3, on trouve à la même époque et même antérieurement, un autre phénomène japonais : le MSX. Ordinateur familial 8 bits, il a l'avantage de posséder dans sa logithèque des jeux Konami, Enix, Falcom, Compile, Sega, bref des jeux console. Et sur MSX, les grands jeux de rôles et d'aventures sont légion, avec les légendaires Y's, Dragon Knight, Dragon Slayer, Emerald Dragon et autres Xak. Très vite, le phénomène des jeux de rôles sur MSX prend aussi de l'ampleur, ce qui amène Sega à faire adapter les grands titres sur sa console. Pari gagné, puisque Y's sur Master System est un succès total aux États-Unis et en Europe : aujourd'hui encore, les joueurs y repensent en écrasant sur leur joue une larme de nostalgie. Mais en 1989, arrive un support qui va faire rêver les joueurs les plus exigeants : le CD-Rom de la console Nec. Pour l'époque, la capacité de stockage de 540 mégas et les musiques lues directement sur les plages musicales sont le résultat d'une avancée technologique indéniable. Ils permettront aux joueurs de se plonger dans l'ambiance de tous les RPG du support. Le premier est un CD-Rom qui regroupe Y's 1 et 2. En rupture de stock une semaine après sa mise en vente, il reste encore de nos jours une référence en matière de qualité pour les musiques de jeux vidéo. Peu après apparaît sur ce même support Tengaïmakyô (Far East of Eden), qui introduit le concept des séquences animées pour les scènes importantes. Un principe aujourd'hui repris dans tous les jeux sur CD-Rom.

## L'arrivée de la Super Nintendo

Dans le même temps sortent Phantasy Star 2 et 3 sur Megadrive dont le succès aux États-Unis n'est plus à prouver. Mais en décembre 1990, une bombe est lâchée au Japon : ActRaiser, le premier grand A-RPG à sortir sur Super Famicom. Profitant du très puissant processeur sonore de la console ainsi que des effets fantastiques, pour l'époque, de distorsions et de zooms, il fait une petite révolution tant au niveau de la jouabilité que des ventes. Il est surtout le

## Interview

### RED les créateurs de: Far East of Eden, PC Kid, Sakura Wars

Kubo San

**Qu'est-ce que vous pensez des RPG au Japon ?**
Le boum des RPG est passé au Japon. Mais c'est devenu un genre comme un autre, comme celui des jeux de combat ou des shoot-them-up. Les RPG sont bien adaptés au goût nippon, et donc très appréciés au Japon.

**Comment et pourquoi en êtes-vous venu à faire des RPG ?**
C'est un des moyens d'expression. Et au moment du boum, il y avait une pression des éditeurs pour que les programmeurs fassent des jeux de rôles.

**Pensez-vous que les RPG 32 bits exploitent vraiment les capacités de leur support ?**
Non. On peut faire mieux. L'apparence (la représentation visuelle) est plus soignée que l'essence (la jouabilité et le scénario).

**Pensez-vous qu'à l'avenir les jeux 32 bits soient aussi profonds que sur les 16 bits ?**
Je ne suis pas d'accord. Les RPG 16 bits ne sont pas meilleurs que les 32 bits. Ce n'est pas le nombre de bits qui fait l'intérêt d'un jeu.
Certes, il arrive que sur les jeux 32 bits, les éditeurs dépensent trop de temps et d'argent sur l'aspect visuel du jeu, et que le reste soit un peu bâclé. Mais les jeux sur 16 bits donnent parfois l'impression d'être plus profonds à cause des limitations de ces consoles : les programmeurs sont obligés de se fatiguer pour en extraire le maximum. Les jeux 32 bits sont encore trop jeunes. Mais la même chose risque de se produire quand les programmeurs auront bien en main les consoles 32 bits.

## L'origine des jeux de rôle

C'est en l'an de grâce 1977 qu'un certain Gary Gigax, responsable d'une entreprise de chaussures de Milwaukee (la ville de Wayne's World et Happy Days), allait avoir une idée qui allait révolutionner le concept de jeu sur la planète entière : c'était un fan de wargames, et toutes ses nuits il les passait avec une bande de potes. Fan qu'il était de Tolkien, il inventa pour ses amis un wargame fantastico-médiéval qui se jouait avec des figurines en plomb. L'idée nouvelle de ce wargame était que les unités acquéraient de l'expérience à mesure qu'elles tuaient des monstres, ces points d'expérience (XP) augmentant le pouvoir de chaque unité. L'effet immédiat fut celui-ci : ses amis s'attachèrent à certaines unités qu'ils voulurent jouer individuellement. Gary Gigax écrivit alors de nouvelles règles pour son wargame : elles permirent à chaque joueur d'incarner un personnage unique. Dongeon & Dragon, le premier jeu de rôles, était né. Le succès fut immédiat, foudroyant, et Garry Gigax fonda très vite l'entreprise T.S.R. Ben oui, ça vient de là ! En un an, il n'était pas une université américaine qui n'avait son club de Dongeon & Dragon. En 1981, des centaines de milliers de boîtes du jeu étaient déjà vendues. Advanced Dongeon & Dragon (une version beaucoup plus complète) s'arrachait partout dans le monde, et deux nouveaux jeux basés sur le même principe sortaient : Runequest et Traveler. Sniff... ça me rend tout nostalgique.

Cyber Raoul

# Les différents styles de RPG

Dans les RPG, nous avons plusieurs déclinaisons du style, afin de permettre à chaque joueur de trouver son bonheur:

## Les RPG

Pour commencer, nous avons les RPG ou Role-Playing-Game. Ce sont des jeux où vous dirigez un ou plusieurs personnages dans un seul univers (ouah !). Vous allez devoir remplir des missions imposées par un scénario, et pour cela visiter de nombreux endroits, parler avec des gens et acheter des objets. Des phases combats auront lieu, mais vous n'y agirez pas directement : vous donnerez des ordres à vos personnages, et après cela, la console gèrera vos forces et celles de l'ennemi pour désigner le vainqueur. Exemples : Phantasy Star, Final Fantasy, Shining in the Darkness




*Il faut parler aux gens et acheter des objets pour savoir où vous rendre et quelles actions effectuer, pour faire avancer le scénario.*



*Dans ce genre de jeu, les combats sont aléatoires. Vous rencontrez des ennemis qu'il faut combattre en programmant les attitudes de vos personnages (attaquer, magie, se soigner, fuir, etc.).*




*Les combats, basés sur des données chiffrées (force d'attaque, vitesse, points de vie) tournent à l'avantage du plus fort, donc du plus équipé. Pour faire monter vos "chiffres", il faut toujours acheter des équipements plus efficaces.*

## Les A-RPG

Le style qui rencontre le plus de succès chez nous est les A-RPG ou Action-Role-Playing-Game. De même que pour les RPG, il vous faut explorer un monde, utiliser des objets et discuter avec des gens pour connaitre les actions à effectuer. Mais ici, vous n'êtes pas passifs face aux combats. C'est comme si vous aviez un jeu d'action, mais qu'avant de jouer du paddle vous ayez dû répondre à quelques énigmes. Le style de jeu le plus complet demande adresse et réflexion. Exemples : Zelda, Soleil, Secret of Mana




*Il faut utiliser les bons objets aux bons endroits pour pouvoir passer des énigmes de plus en plus tordues. Vous aurez aussi à discuter avec les habitants que vous rencontrerez. Mais ne vous inquiétez pas, les A-RPG sont plus linéaires que les autres.*




*Lors des combats, c'est vos équipements, votre puissance et surtout votre adresse qui seront primordiaux. Sautez, frappez, esquivez ! Puis utilisez les objets que vous aurez pu récolter durant le jeu. Ici, pour battre un ennemi, il ne faut pas seulement être adroit : il faut aussi avoir trouvé l'item adéquat.*



*Vous avez, comme dans les RPG, un système de points d'expérience qui vous permet de progresser en puissance. Cependant, du fait que les combats se déroulent en temps réel, vos options des combats et vos sorts magiques sont moins nombreux, de même que vos caractéristiques.*

## Les T-RPG

Troisième style un peu plus rare et pratiquement méconnu en France : les T-RPG ou Tactical-Role-Playing-Game. Ce sont, comme leur nom l'indique, des jeux de rôles tactiques. Mélangeant avec harmonie le style du RPG à celui du wargame, ce genre de jeu est très certainement le plus complexe et en même temps le plus long. Les phases scénaristiques sont la plupart du temps tronquées ou très guidées, et vos choix se résument à faire la bataille de droite ou de gauche. Exemples : Shining Force, Feda, Super Robot Taisen




*Vos personnages ainsi que les ennemis se trouvent sur une carte, représentés symboliquement. Une zone permet de visualiser les déplacements possibles en un tour.*




*Lors des phases de combats, une petite séquence cinématique vous permet de voir lequel des deux protagonistes l'emporte sur l'autre.*




*Tout comme dans les RPG, il faut bichonner vos personnages pour les rendre de plus en plus puissants.*




# 1987, Squaresoft invente Final Fantasy

produit qui, avec Street Fighter 2, fait connaître la console et ses fantastiques capacités auprès des joueurs. En 1991 et 92, les Final Fantasy 4 et Dragon Quest 5 apparaissent faisant un carton dans les ventes et confortant la première place de la Super Famicom au Japon ; tandis que les adaptations de RPG en langue occidentale deviennent de plus en plus faibles. Final Fantasy 4 sort un an après aux États-Unis sous le nom de Final Fantasy 2, et remporte un succès d'estime. Après cela, SquareSoft s'attaque à la GameBoy en lançant sa série des jeux SaGa 1-2-3 traduite en anglais sous le nom de "Final Fantasy Adventures". La Nec ne se laisse cependant pas mener : avec son nouveau support, le Super CD-Rom qui lui alloue 2 mégas de mémoire-tampon, les jeux deviennent de plus en plus beaux et de plus en plus entrecoupés de scènes cinématiques dont sont friands les joueurs. L'année 1992 sera décisive avec, coup sur coup, les sorties de Far East of Eden 2, Cosmic Fantasy 3, Dragon Slayer, et Buraï 2, des jeux d'une qualité excellente. Mais cela ne suffira cependant pas à effacer la suprématie

## Interview

### SNK les créateurs de : Samuraï Shodown, Fatal Fury, Art of Fighting

Umemoto San

*Qu'est ce que vous pensez des RPG au Japon ?*
Dans les jeux d'arcade, ce sont les jeux de combat qui sont les plus populaires. Chez les jeux pour consoles, ce sont les RPG. Les RPG actuels sont bourrés de scènes cinématiques, un peu comme les films de cinéma... Une des raisons de leurs succès au Japon vient peut-être du fait que l'archipel nippon est un pays étroit. Alors, que dans les jeux de rôles, on voyage, on se déplace, on vagabonde...

*Comment et pourquoi en êtes-vous venu à faire des RPG ?*
Chez SNK, on fait surtout des jeux de baston. Mais même dans les jeux de combat, SNK fait attention aux personnages, à leur histoire et à leur personnalité, un petit peu comme dans les RPG.
SNK a réalisé un RPG à partir des personnages de Samourai Spirits, sous la pression des joueurs qui adoraient l'univers de Samourai Siprits, mais n'étaient pas spécialement fans des jeux de combat. Certains possesseurs de Néo Géo nous ont demandé aussi un jeu de rôles... Mais malgré tout, Shin Samourai Sipirts - Bushido Retsuden - comporte beaucoup d'action.

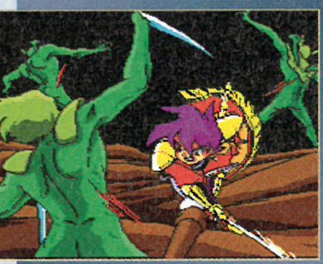
*Pensez-vous que les RPG 32 bits exploitent vraiment les capacités de leur support ?*
Les consoles 32 bits, avec leurs polygones, ont les capacités nécessaires pour recevoir des jeux de rôles intéressants.

*Pensez-vous qu'à l'avenir les jeux 32 bits soient aussi profonds que sur les 16 bits ?*
Je ne pense pas qu'on puisse comparer nombre de bits et intérêt d'un jeu. Certes, les images de synthèses sont superbes, mais par exemple, les graphismes en 2D ont d'autres intérêts, comme celui de proposer des graphismes plus fouillés.

## Le top 3 sur 16 bits

Voici le top 3 des meilleurs jeux de chaque catégorie sur les consoles 16 bits, avec un rappel de leurs notes dans Joypad (s'ils n'ont pas été testés, la note aura été ajoutée ; si le jeu n'est pas disponible en officiel, son nom est suivi d'un petit *).

### RPG


Far East of Eden 2* (Console Nec PC Engine, 99 % non-testé, en japonais)



Final Fantasy 6-3* (Console Super Nes-Famicom, 98 % Joypad 31, en anglais-japonais)



Phantasy Star 4 (Console Megadrive, 94 % Joypad 48, en anglais)

### Action-RPG


Zelda 3 (Console Super Nintendo, 99 % Joypad 4, en français)



Secret of Mana (Console Super Nintendo, 94 % Joypad 36, en français)


Y's 1&2 (Console Nec (ou Master System), 99 % Joystick 1, en anglais)

### Tactical-RPG



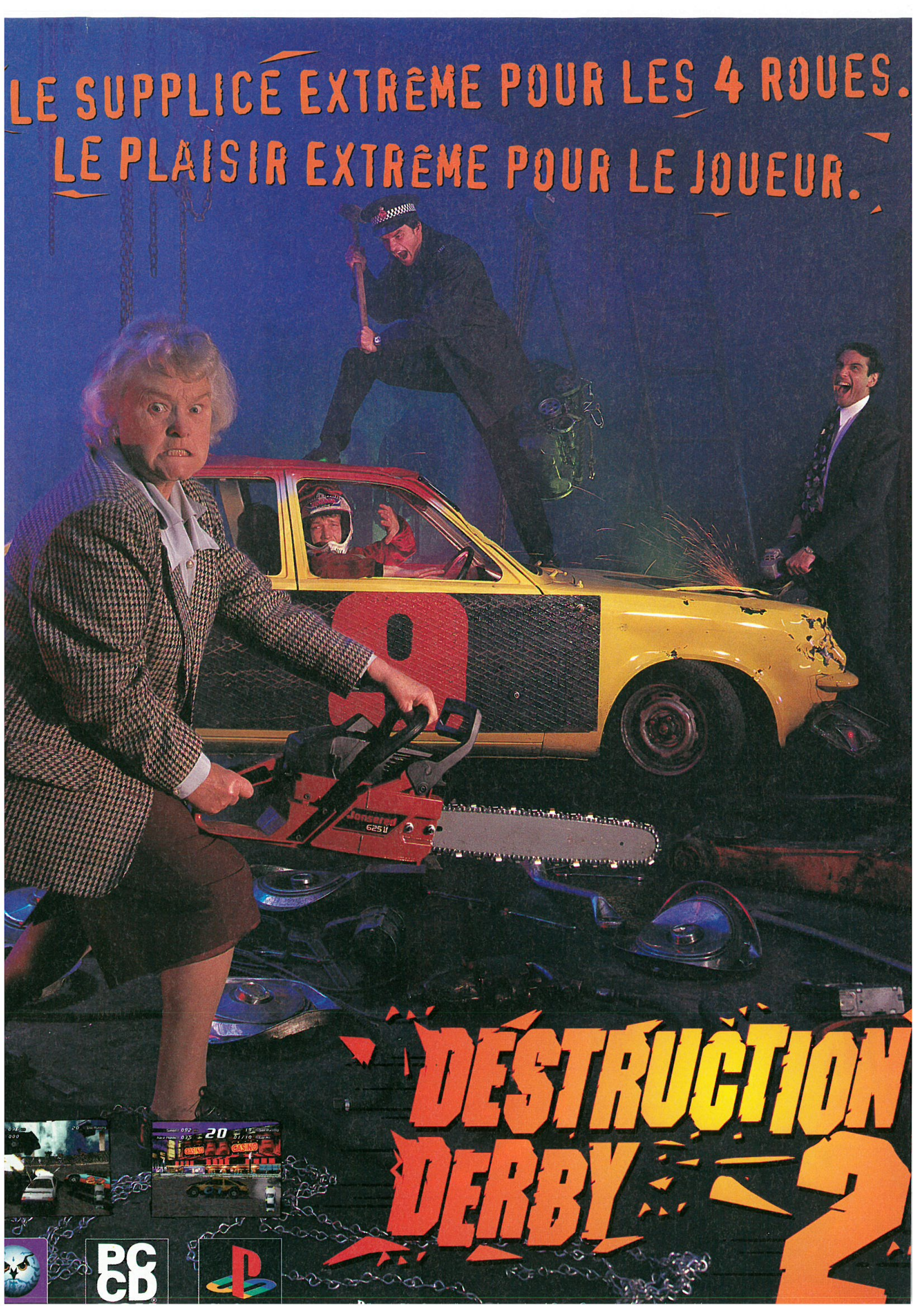
Shining Force (Megadrive, 97 % Joypad 18, en anglais)



Shining Force 2 (Megadrive, 96 % Joypad 28, en anglais)



Super Robot Taisen* (Super Famicom, 98 % Joypad 45, en japonais)


LE SUPPLICE EXTREME POUR LES 4 ROUES.
LE PLAISIR EXTRÊME POUR LE JOUEUR.
DESTRUCTION DERBY 2
CASINO
CASINO
PC CD



# Interview

## SQUARE SOFT les créateurs de : Final Fantasy, SaGa, Chrono Trigger, Secret Of Mana

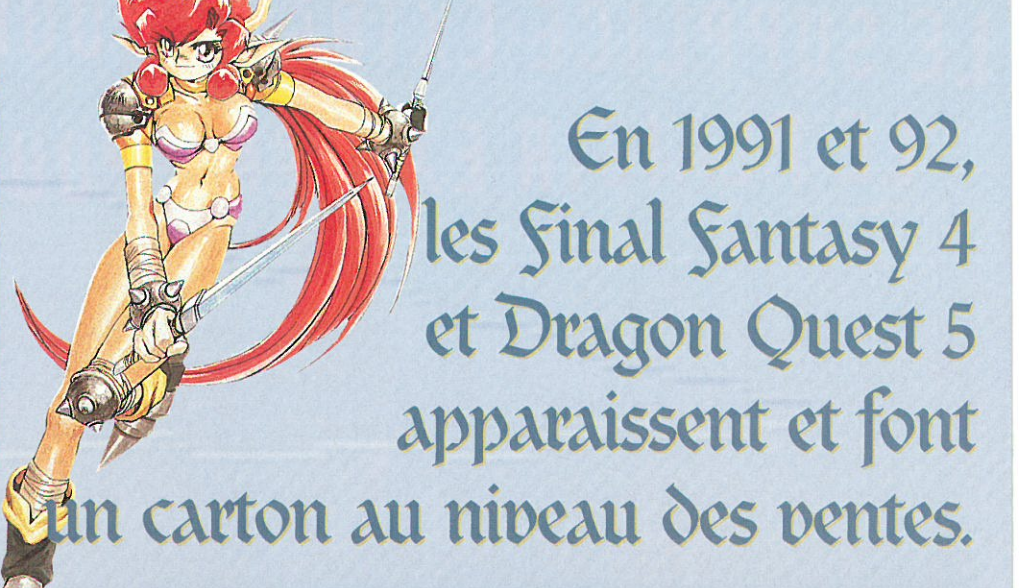
Mizushima San

*Qu'est-ce que vous pensez des RPG au Japon ?*
Square fait surtout des jeux de rôles. Il y a en effet trop de RPG de qualité moyenne. C'est en partie à cause du manque de programmeurs de qualité. On peut comparer le programmeur à un artisan. Ce qui compte le plus, c'est l'expérience. Il faut du temps pour savoir faire un bon RPG, et savoir doser les différents ingrédients qui le composent. Les RPG sont comme une pyramide, avec beaucoup de jeux à la base, mais peu de bons jeux en haut.
La mode en ce moment est aux "RPG interactifs" comme Bio Hazard (Resident Evil) de Capcom, ou EO de Warps. Ainsi, notre Final Fantasy VII a-t-il quelques éléments de cette tendance "d'Interactive Movie", même si cela reste avant tout un RPG.
Les joueurs sont principalement les 10-16 ans. Les tendances actuelles des jeux de rôles au Japon sont de mettre plus d'Interactive Movie, et plus de scénarios de science-fiction. Ils sont moins décalés par rapport à la culture actuelle. En ajoutant des éléments réels, les joueurs accrochent mieux à l'histoire. C'est l'univers dans lequel vivent les jeunes Japonais actuellement, et que l'on retrouve dans les mangas, les films d'action américains ou dans les animés.

*Comment et pourquoi en êtes-vous venu à faire des RPG ?*
Square, au début, faisait des jeux sur micro, en copiant les RPG américains. À cette époque (il y a environ douze ans), la société ne s'appelait même pas encore Square. La Famicom venait de sortir, Enix a réalisé Dragon Quest I, qui a connu un très gros succès. Les programmeurs de Square se sont dit qu'ils pouvaient faire aussi bien, si ce n'est mieux ! Et c'est ainsi qu'est apparu le premier Final Fantasy.
Mais il y a des programmeurs de Square qui ne sont pas des fans des jeux de rôles. À partir des techniques accumulées grâce à la série des Final Fantasy, ils ont commencé à explorer d'autres styles de jeux : baston, simulation... C'est ainsi que sont apparus Tobal N°1, Bushido Blade... Malgré qu'il ne s'agisse pas de RPG, ils incorporent tous des éléments provenant des jeux de rôles.

*Pensez-vous que les RPG 32 bits exploitent vraiment les capacités de leur support ?*
Square, pour FF VII, a poussé la Play Station jusque dans ses derniers retranchements ! En ce qui concerne les autres jeux, je ne peux pas commenter les jeux de mes concurrents.

*Pensez-vous qu'à l'avenir les jeux 32 bits seront aussi profonds que sur les 16 bits ?*
Les RPG 16 bits meilleurs que les 32 bits ? Attendez FF VII ! Il devrait être disponible aux États-Unis, en anglais, au printemps prochain.



## En 1991 et 92, les Final Fantasy 4 et Dragon Quest 5 apparaissent et font un carton au niveau des ventes.

## Le top 3 sur 32 bits

Sur 32 bits, nous n'avons pas encore grand-chose ; et encore, en parlant japonais ! Si vous n'usez que d'anglais pour vos jeux d'aventures, vous risquez de vous arracher les cheveux vu le peu de bons titres disponibles en officiel, voire en américain. Enfin, heureusement, cela ne devrait pas tarder à arriver.

### RPG



*Lunar* (Saturn, 93 % Joypad 59, en japonais)*


*Arc The Lad 2* (PlayStation, 91 % Joypad 59, en japonais)*


*Albert Odissey Gaiden* (Saturn, 91 % Joypad 56, en japonais)*

### Action-RPG



*King's Field 1 à 3* (PlayStation, 85-94-93 %, Joypad 39-46-56, anglais-jap-jap)*


*Magic-Knight Rayearth* (Saturn, 94 %, Joypad 46, japonais)*


*Linkle Liver Story* (Saturn, 89 %, Joypad 53, en japonais)*

### Tactical-RPG

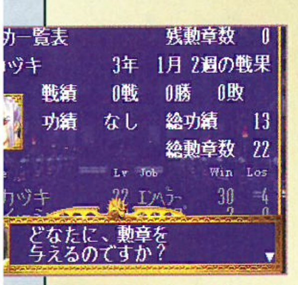

*Sakura Wars* (Saturn, 94 %, Joypad 58, japonais)*



*Shin Super Robot Taisen* (PlayStation, 85 %, Joypad 52, japonais)*


*Langrisser 3* (Saturn, 92 %, Joypad 59, japonais)*

# Le petit lexique du joueur




**Classe:**
Ce qui caractérise la fonction de votre personnage. Sa profession, ses habiletés, bref, lui quoi. Chevalier, magicien, moine, archer, prêtre, ninja, invocateur...

**Round ou Tour:**
Temps d'action où tous les protagonistes d'un combat agissent. Le personnage dont la vitesse est la plus élevée commence, et le plus lent termine.

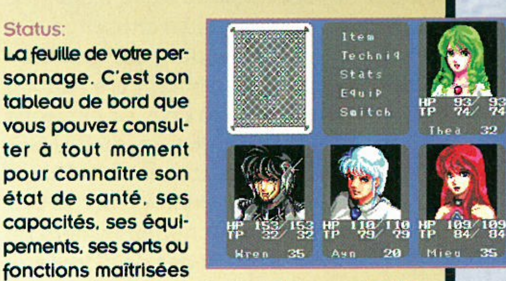






**Classe Change:**
Dans certains jeux, vous avez la possibilité de changer la classe de vos personnages. Soit au moment désiré, soit à partir d'un certain niveau d'expérience.

**Status:**
La feuille de votre personnage. C'est son tableau de bord que vous pouvez consulter à tout moment pour connaître son état de santé, ses capacités, ses équipements, ses sorts ou fonctions maîtrisées et le nombre de points d'expérience dont il a besoin pour progresser encore.




**XP ou points d'expérience:**
Lorsque vous tuez des ennemis, vous gagnez des points d'expérience. Ces points, une fois qu'ils ont atteint un certain score, font monter votre personnage du niveau 1 au niveau 2. Ce terme vient directement de l'univers Donjons et Dragons de Gary Gygax.

**HP/MP:**
Respectivement points de vie et points de magie. Les points de vie servent à définir votre santé ; si vous n'en avez plus, vous êtes mort. Les MP définissent votre potentiel magique. User de sorts vous coûte des MP. Lorsque vous n'en avez plus, vous ne pouvez plus utiliser la magie.




**Item:**
Le nom générique donné aux objets que l'on rencontre dans les RPG.




de la Super Famicom, console très grand public qui ratissera très large avec Zelda 3, Final Fantasy 5 et Seiken Densetsu 2 (Secret of Mana). Sega lui aussi connaîtra le succès avec Langrisser et Shining Force, deux grosses révolutions dans le genre du T-RPG. La guerre du RPG prend des grandes proportions entre les trois grands.

## La France apprend le japonais

Pendant ce temps, un grand vide souffle sur le monde des jeux d'aventures en France. Shining Force tarde à arriver, et Nintendo attend d'avoir épuisé le filon Zelda 3 pour sortir autre chose. Nous aurons bien le droit à Secret of Mana, Actraiser, et SoulBlazer (les deux derniers titres étant importés par Ludi Games), mais avec quelques années de décalage. Les joueurs deviennent impatients et sont surtout tributaires de l'effet Street Fighter 2. Les éditeurs jouent beaucoup la carte du jeu de combat, et abandonnent totalement les jeux d'aventure. Au Japon, la mode Street Fighter n'aura eu que peu d'influences sur le marché du jeu de rôles, et la production restera aussi intensive, ce qui poussera de plus en plus de fans français frustrés à jouer les jeux... en japonais. Le marché de l'import des jeux complètement en japonais va connaître une croissance toujours grandissante, grâce à la demande des joueurs assoiffés en nouveautés RPG. Ces mordus, qui généralement ne parlent même pas le japonais, se contentent de jouer en devinant vaguement le scénario et les actions à effectuer. Bien sûr, lorsque la version amé-

# Interview

## ENIX les créateurs de Dragon Quest, SoulBlazer

Futami San

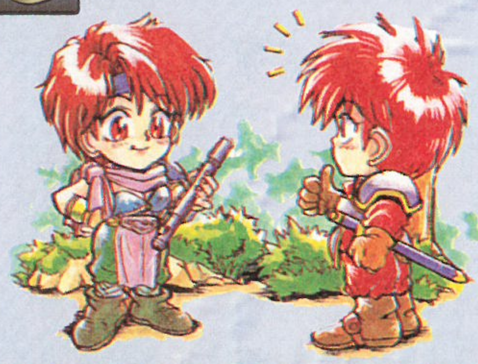
**Qu'est-ce que vous pensez des RPG au Japon ?**
Si les RPG ont autant de succès au Japon, ce n'est pas parce que le genre était populaire il y a quelques années, mais parce que deux ou trois titres ont rendu le genre célèbre. C'est la qualité de quelques RPG qui a permis au RPG de s'imposer.

**Comment et pourquoi en êtes-vous venu à faire des RPG ?**
Les jeux de rôles conviennent à la mentalité japonaise, car ils permettent de réfléchir tout en s'amusant.

**Pensez-vous que les RPG 32 bits exploitent vraiment les capacités de leur support ?**
La qualité des jeux ne dépend pas de la qualité de la console. Mais plus la machine est puissante, plus il y a de possibilités de faire un jeu sympa. Ce qui compte le plus, c'est la qualité du scénario.

**Pensez-vous qu'à l'avenir les jeux 32 bits soient aussi profonds que sur les 16 bits ?**
Il ne faut pas séparer les jeux de rôles en catégories (8 bits, 16 bits et 32 bits). Mais plutôt en bons jeux et mauvais jeux. Il y a, par exemple, d'excellents RPG sur Game Boy, plus amusants que certains sur 16 bits.
D'autre part, je ne suis pas persuadé de l'intérêt des images de synthèse et des séquences animées dans les jeux de rôles.



ricaine d'un jeu arrive, c'est la bénédiction : ce fut le cas pour la sortie de Final Fantasy 6 (3 en américain), longtemps prévu mais jamais distribué en Europe.

## Et maintenant ?

Eh bien, depuis que les 32 bits ont le dessus, le marché a grandement dégringolé au niveau qualité. Les jeux sur ce support sont beaucoup plus beaux, mais leur intérêt n'est pas énorme. Au contraire, les jeux se reposant trop sur la technique n'offrent plus au joueur un challenge suffisant. Arc The Lad fut dans son genre un record de scandale : huit heures de jeu suffisent pour en venir à bout. La moyenne du temps alloué pour finir un jeu de rôles est passée, sur 16 bits, d'une cinquantaine d'heures à une petite vingtaine sur 32 bits. Une tendance qui est heureusement en train de s'inverser au vu des dernières productions (Arc The Lad 2, Langrisser 3), mais ce n'est pas suffisant. Les 32 bits ont encore des preuves à faire en matière de RPG. Gageons qu'avec Final Fantasy 7 et Far East of Eden Apocalypse, les 32 bits trouveront leurs marques pour nous faire rêver encore pendant des années et des années...

## Quelques chiffres de ventes sur les RPG au Japon :

### Square :

FF VI — 2 500 000 exemplaires vendus
FF V — 2 400 000 exemplaires vendus

### Enix :

Dragon Quest I (86) — 1 500 000 exemplaires vendus
(USA Dragon WarriorsI 1 000 000)

Dragon Quest II (87) — 2 400 000 exemplaires vendus
(USA Dragon WarriorsII 2 000 000)

Dragon Quest III (88) — 3 800 000 exemplaires vendus
(USA Dragon WarriorsIII 1 954 000)

Dragon Quest IV (90) — 3 000 000 exemplaires vendus
(USA Dragon WarriorsIV 1 800 000)

Dragon Quest V (92) — 2 800 000 exemplaires vendus
(USA Dragon WarriorsIV 1 800 000)

Dragon Quest I et II SFC (93) — 1 200 000 exemplaires vendus

Dragon Quest VI SFC (95) — 3 200 000 exemplaires vendus

Dragon Quest III SFC (96) — 1 200 000 exemplaires vendus

## "Les jeux que l'on attend"

Parmi les jeux les plus attendus, se trouvent en tête Final Fantasy 7 bien entendu, ainsi que Far East of Eden Apocalypse, tous deux représentants d'une grande lignée de jeux de rôles. Alors que le premier joue beaucoup sur la carte de la 3D avec des graphismes en images de synthèse, le second est plus orienté sur le cartoon hyper-coloré en haute résolution. Chacun y trouvera bien évidemment son compte. Les autres titres sont des challengers en puissance, certains plus attendus que d'autres. Vous les découvrirez dans Joypad chaque mois, où ils seront testés comme toujours.

Shin Super Robot Taisen/PlayStation
Bastard/PlayStation
Wild Arms/PlayStation
Saga Frontier/PlayStation
FF Tactics/PlayStation
Airs Adevnture/Saturn
Grandia/Saturn
Lunar 2/Saturn
Samuraï Spirits RPG/Saturn-PlayStation-NeoCD
Shining The Holy Ark/Saturn
Dragon Master Silk/Saturn
Slayers/Saturn
Zelda 64/Nintendo 64
Mother 3/Nintendo 64





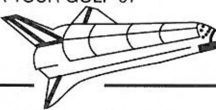
VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 Games

# Super Nintendo

**SUPER NINTENDO + 1 MANETTE 499 F**

| | | | |
|---|---|---|---|
| BREATH OF FIRE 2 | 449,00 | PINOCCHIO | 449,00 |
| DBZ HYPER DIMENSION (fin déc.) | 489,00 | **SCHTROUMPFS 2** | **449,00** |
| DONKEY KONG 3 | 499,00 | SECRET OF EVERMORE + GUIDE | 399,00 |
| DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE | 449,00 | SECRET OF MANA + GUIDE | 449,00 |
| FIFA 97 | 369,00 | SIM CITY 2000 | 399,00 |
| FINAL FIGHT 3 | 449,00 | SOCCER SHOOT OUT | 299,00 |
| ILLUSION OF TIME + GUIDE | 299,00 | **SPIROU** | **299,00** |
| **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE** | **449,00** | STREET FIGHTER ALPHA 2 | 499,00 |
| **MEGAMAN X3** | **449,00** | SUPER MARIO ALL STAR | 249,00 |
| NBA GIVE N GO | 299,00 | TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL | 449,00 |
| NBA LIVE 97 | 369,00 | ULTIME MORTAL KOMBAT 3 | 399,00 |
| NHL 97 | 399,00 | WORMS | 399,00 |
| OLYMPIC SUMMER GAMES | 399,00 | **WRESTLEMANIA** | **299,00** |
| PGA TOUR GOLF 97 | 399,00 | • MANETTE ASCII | 99,00 |
| | | • ALIMENTATION SECTEUR | 159,00 |
| | | • PRISE PERITEL | 149,00 |



## Promos

| | | | |
|---|---|---|---|
| **BATMAN FOR EVER** | **169,00** | NHL 96 | 169,00 |
| CLAYMATE | 99,00 | PACK ATTACK | 169,00 |
| **EARTHWORM JIM 2** | **199,00** | PAC MAN 2 | 199,00 |
| EQUINOX | 149,00 | PGA TOUR GOLF 96 | 199,00 |
| FOREMAN FOR REAL | 149,00 | PLOK | 129,00 |
| GOOF TROOP | 129,00 | **PREHISTORIC MAN** | **99,00** |
| **HAGANE** | **149,00** | **REVOLUTION X** | **99,00** |
| IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES | 149,00 | **RISE OF THE ROBOT** | **99,00** |
| **JUDGE DREDD** | **169,00** | SHAQ FU | 129,00 |
| KID KLOWN | 99,00 | STAR TRECK THE DEEP SPACE | 149,00 |
| **KILLER INSTINCT** | **99,00** | **SUPER BC KID** | **149,00** |
| **LE LIVRE DE LA JUNGLE** | **199,00** | SUPER MARIO KART | 199,00 |
| **MARIO IS MISSING** | **99,00** | SYNDICATE | 149,00 |
| MEGAMAN X | 199,00 | TERMINATOR 2 | 149,00 |
| MICHAEL JORDAN ADVENTURE | 129,00 | THOMAS BIG HURT | 199,00 |
| MYSTIC QUEST | 169,00 | **URBAN STRIKE** | **199,00** |
| NFL QUATERBACK 96 | 199,00 | WARIO WOOD | 149,00 |
| | | WARLOCK | 149,00 |
| | | WORLD MASTER GOLF | 149,00 |

# Megadrive

| | | | |
|---|---|---|---|
| FIFA 97 | 329,00 | OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR) | 349,0 |
| INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE | 349,00 | PINOCCHIO (EUR) | 369,0 |
| J. MADDEN 97 | 349,00 | SONIC 3D (EUR) | 349,0 |
| LIGHT CRUSADER (EUR) | 249,00 | ULTIME MORTAL KOMBAT 3 | 349,0 |
| MICROMACHINE 97 (EUR) | 349,00 | VIRTUA FIGHTER | 369,0 |
| **MORTAL KOMBAT 3 (EUR)** | **299,00** | **WRESTLEMANIA (EUR)** | **299,0** |
| NBA LIVE 97 | 329,00 | • ACTION REPLAY | 99,00 |
| NHL 97 (EUR) | 349,00 | • MANETTE DE BASE | 69,00 |

## Promos

| | | | |
|---|---|---|---|
| **AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE** | **149,00** | NBA LIVE 96 (EUR) | 169,00 |
| BATMAN FOREVER (EUR) | 149,00 | NFL QUATERBACK 95 (EUR) | 129,00 |
| BUBSY 2 (EUR) | 99,00 | NFL QUATERBACK 96 (EUR) | 199,00 |
| DESERT STRIKE (EUR) | 129,00 | NHL 96 (EUR) | 149,00 |
| DINO BINIS SOCCER | 99,00 | **PETE SAMPRAS (EUR)** | **99,00** |
| DOCTOR ROBOTNIK (EUR) | 149,00 | **PETE SAMPRAS 96 (EUR)** | **199,00** |
| **DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR** | **249,00** | PGA TOUR GOLF 96 (EUR) | 149,00 |
| DYNAMITE HEADY (EUR) | 129,00 | PHANTOM 2040 (EUR) | 99,00 |
| **ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)** | **129,00** | **POWER RANGERS 2** | **149,00** |
| EARTHWORM JIM (EUR) | 149,00 | REAL MONSTER | 99,00 |
| **EARTHWORM JIM 2 (EUR)** | **199,00** | **REVOLUTION X (EUR)** | **99,00** |
| EXO SQUAD (EUR) | 99,00 | ROAD RASH 2 (EUR) | 129,00 |
| FIFA SOCCER 96 (EUR) | 199,00 | RISTAR (EUR) | 99,00 |
| **GENERAL CHAOS (EUR)** | **129,00** | **SHINNING FORCE (EUR)** | **129,00** |
| J. MADDEN 96 | 149,00 | **SOLEIL (EUR)** | **169,00** |
| JUDGE DREDD (EUR) | 129,00 | SONIC & KNUCKLES (EUR) | 169,00 |
| JUSTICE LEAGUE (EUR) | 129,00 | **SONIC SPINBALL** | **169,00** |
| LA LEGENDE DE THOR (EUR) | 149,00 | SPARKSTER (EUR) | 149,00 |
| **LE LIVRE DE LA JUNGLE** | **199,00** | **SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)** | **149,00** |
| **LOTUS TURBO (EUR)** | **129,00** | STARGATE (EUR) | 129,00 |
| **MARSUPILAMI** | **169,00** | STAR STREK (EUR) | 129,00 |
| **MORTAL KOMBAT 2 (EUR)** | **199,00** | TAZMANIA 2 (EUR) | 129,00 |
| MR NUTZ (EUR) | 129,00 | THOMAS BIG HURT (EUR) | 199,00 |
| **NBA JAM TE (EUR)** | **169,00** | ZOOL (EUR) | 99,00 |
| | | ZOOP (EUR) | 99,00 |

# 3DO

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| MAGAZINE + DEMO | 50,00 | IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE | 99,00 | **SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn** | **79,00** |
| **ALONE IN THE DARK (VF)** | **99,00** | JOHN MADDEN | 99,00 | SHADOW WAR | 99,00 |
| ALONE IN THE DARK 2 (VF) | 149,00 | JOYPAD PANASONIC | 199,00 | SHOCK WAVE 1 | 99,00 |
| BATTLE SPORT | 199,00 | KING DOM : THE FAR REACHES | 99,00 | SHOCK WAVE 2 | 149,00 |
| BLADE FORCE | 99,00 | LUCCENNE QUEST | 369,00 | SNOW JOB | 199,00 |
| CAPTAIN QUAZAR | 149,00 | MAD DOG MC CREE | 149,00 | **SPACE HULK** | **99,00** |
| **CASPER (NTSC)** | **299,00** | MYST | 99,00 | SPACE PIRATE | 99,00 |
| DEMOLITION MAN | 149,00 | OFF WORLD INTERCEPTOR | 99,00 | STAR BLADE | 99,00 |
| DOOM | 199,00 | **OLYMPIC GAMES** | **369,00** | STAR FIGHTER | 99,00 |
| DRAGON LORE | 299,00 | PATANK | 99,00 | STELLA 7 | 79,00 |
| **FIFA SOCCER** | **99,00** | PGA 96 | 99,00 | SYNDICATE | 99,00 |
| FLIGHT STICK (SIMULATION) | 299,00 | PHOENIX 3 | 99,00 | THEME PARK | 99,00 |
| FLYING NIGHTWARE | 99,00 | QUARANTINE | 99,00 | TOTAL ECLIPSE | 99,00 |
| FOES OF ALI | 149,00 | RETURN FIRE | 99,00 | TWISTED | 99,00 |
| **GEX** | **149,00** | RISE OF THE ROBOT | 99,00 | WHO SHOT JOHNNY ROCK | 99,00 |
| GRIDDERS | 99,00 | ROAD RASH | 199,00 | **WING COMMANDER 3** | **99,00** |
| HELL | 99,00 | | | ZNADNOST | 99,00 |
| IMMERCENARY | 99,00 | | | | |

# Neo Geo

**1 JEU ACHETÉ 1 TEE SHIRT GRATUIT**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **→ JOYPAD ..................** | **249 F** | GHOST PILOT | 249,0 |
| | | KARNOV'S REVENGE | 249,0 |
| ART OF FIGHTING | 299,00 | **KING OF FIGHTER 96** | **1690,0** |
| ART OF FIGHTING 3 | 990,00 | **SAMOURAI SHODOWN III** | **990,0** |
| **FATAL FURY SPECIAL** | **490,00** | **SAMOURAI SHODOWN IV** | **1690,0** |
| FATAL FURY II | 249,00 | VIEW POINT | 499,0 |
| FATAL FURY III | 990,00 | WORLD HEROES II | 249,0 |
| FATAL FURY REAL BOUT | 1490,00 | WORLD HEROES II JET | 399,0 |

# Neo Geo CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| **→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix** | **2990 F** | METAL SLUG | 449,0 |
| | | MUTATION NATION | 199,0 |
| 3 COUNT BOUT | 199,00 | NINJA MASTER | 449,0 |
| AERO FIGHTER 2 | 199,00 | POWER SPIKES | 199,0 |
| ART OF FIGHTING 3 | 449,00 | PULSTAR | 299,0 |
| BASE BALL 2020 | 199,00 | RAGNAGARD | 449,0 |
| **BRINKINGER** | **449,00** | SAMOURAI SHODOWN 3 | 349,0 |
| BURNING FIGHT | 199,00 | **SAMOURAI SHODOWN 4** | **449,0** |
| FATAL FURY 3 | 349,00 | STREET HOOP | 199,0 |
| **FATAL FURY REAL BOUT** | **449,00** | SUPER SIDE KICK 2 | 199,0 |
| GALAXY FIGHT | 199,00 | TOP HUNTER | 199,0 |
| KABUKI KLASH | 299,00 | TRASH RALLY | 199,0 |
| KARNOV'S REVENGE | 199,00 | VIEW POINT | 199,0 |
| KING OF FIGHTER 94 | 199,00 | WIND JAMMER | 199,0 |
| KING OF FIGHTER 95 | 349,00 | WORLD HEROES PERFECT | 199,0 |
| **KING OF FIGHTER 96** | **449,00** | | |

# Super NES USA

| | |
|---|---|
| **CHRONO TIGGER** | **499,00** |
| **EARTH BOUND + GUIDE** | **299,00** |
| **LUFIA 2** | **499,00** |

**Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3**



## Promos

| | |
|---|---|
| **SUPER TURRICAN** | **99,00** |
| WARIO WOODS | 99,00 |
| **X ZONE (SUPERSCOPE)** | **49,00** |
| **ZELDA (texte français)** nécessite un adaptateur AD29 TURBO | **99,00** |

# Super Famicom

| | |
|---|---|
| DRAGON QUEST 6 | 690,00 |
| **EMERALD DRAGON** | **399,00** |
| **FEDA** | **199,00** |
| FINAL FANTASY 5 | 490,00 |
| GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2) | 490,00 |
| ROMANCING SAGA 3 | 490,00 |
| SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2) | 690,00 |
| STAR OCEAN | 690,00 |
| YS 5 | 399,00 |

# CDI

**CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 1990 F**

*TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE*

# Jaguar

**Tous les jeux à 99 F !**

# Nomad

**NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F**

# Nec

**→ MEMORY CARD 199 F**

**→ DUO + 1 JEU 1 490 F**

**CD** LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

# Virtual Boy

**VIRTUAL BOY + 1 JEU 690,00**

# Game Gear

**LISTE SUR DEMANDE**

# Game Boy

**LISTE SUR DEMANDE**

**Tous les magasins ESPACE 3 vous souhaitent de bonnes fêtes de fin d'année et une bonne année 1997.**

**PARIS**
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

**PARIS**
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

**LILLE**
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

**DOUAI**
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

**VANNES**
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

# DES JEUX PC POUR SEULEMENT 49F

Joystick lance 2 hors série exceptionnels

Monkey Island 1 + Monkey Island 2

2 SUPER JEUX D'AVENTURE EN V.F

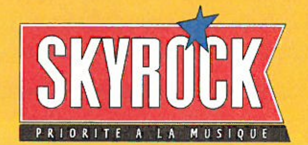






LA LÉGENDE DES SIMULATEURS DE VOL

Microsoft Flight Simulator 4.0




EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX




# News

## Nintendo s'est lancé !

**1/ ABE'S ODDYSEY (PLAYSTATION EURO) :**
En exclusivité mondiale, voici les premières images de ce jeu de plates-formes/action qui va reléguer les autres titres du genre aux oubliettes ! (pages 50-51).

**2/ PORSCHE CHALLENGE (PLAYSTATION EURO) :**
La Porsche Boxter d'une valeur de 250 000 francs enfin sur votre PlayStation, pour un jeu de course qui s'annonce fabuleux ! (page 52).

**3/ NBA IN THE ZONE 2 (PLAYSTATION EURO) :**
Cette fois, Konami a été plus rapide que ses collègues de chez Sony et leur possible Total NBA'97 ? (page 48).

**4/ STARFOX 64 (N64 JAP') :**
Qui ne se souvient pas des célèbres onomatopées de Fox Mc Loud, le renard trop bien rusé de StarFox premier du nom? Eh bien, voici la suite sur N64 ! (pages 28-29).

**5/ ZELDA 64 (N64 JAP') :**
Le plus grand jeu d'aventure/action de tous les temps commence à pointer le bout de son nez. Voici enfin des images qui vont vous faire baver ! (pages 26-27).

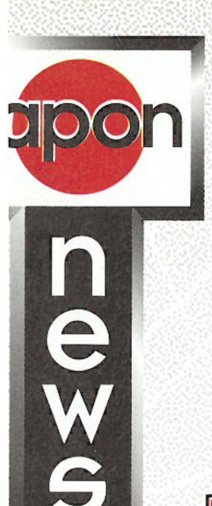
**6/ FIGHTER MEGAMIX (SATURN JAP') :**
Vous qui aviez toujours rêvé de jouer à un jeu de baston regroupant tous les personnages créés par Sega, réjouissez-vous car ce grand jour est arrivé. (page 44).



C'est lors du "Nintendo Space World Show96" que le géant du jeu vidéo nippon a enfin dévoilé les petits derniers, ou plutôt les petits premiers de la maman N64. Cette dernière se porte plutôt bien, merci pour elle. Quant à ses rejetons, on ne peut pas dire qu'ils soient mal en point non plus. Certes, Banana San, notre vénéré correspondant permanent au Japon, n'a toujours pas pu jouer à Zelda64, le titre que tout le monde attend sur le périphérique magnéto-optique DD64, mais la vidéo présentée laissait augurer d'excellentes choses sur le petit prodige. En marge de ce salon où d'autre titres très prometteurs tels que Starfox64 ou encore Dual Heroes étaient également en démo, Banana a aussi dégoté LE jeu de baston de Sega de l'année (?) : ce dernier regroupe sur le même CD des personnages de Virtua Fighter et de Fighting Vipers... Du côté de notre bonne vieille Europe, Porsche Challenge pointe le bout de son pare-choc, et Abe's Oddysey, le scoop du mois, promet d'être assez fabuleux lui aussi ! Comme quoi, en ce début d'année, les affaires reprennent de plus belle !

LA RÉDACTION QUI AIMERAIT ALLER SE COUCHER AUX BAHAMAS






# Enfin des

# Nintendo 64 Space World 96

## Les états d'âme de Mario

Baromètre traditionnel de la santé du monde Nintendo, le Shoshinkai - qui s'appelle désormais le Nintendo 64 Space World- cuvée 96 était assez ambigu... Si un certain nombre d'éléments reflétaient le malaise actuel de Nintendo, le salon laissait toutefois entrevoir des lendemains qui chantent pour les possesseurs de N64. Durant trois jours, du 22 au 24 novembre 96, les jeux nouvelle génération se dévoilaient au grand public...

Du côté des grincheux, voici les principales déceptions que l'on pouvait ressentir en visitant l'exposition.

### • Un mini -salon

Cette année, le salon était deux, voire trois fois plus petit que les années précédentes. Et encore, un tiers de l'espace - déjà pas très grand - du salon, était réservé à des consoles de démonstration, sur lesquelles tournaient essentiellement des jeux déjà commercialisés (Mario64, Wave Race 64...). Bref, peu de place, et donc peu de produits exposés...

### • Des jeux qui se font attendre

Il y avait autant de jeux N64 nouveaux et finis que de jeunes filles dévêtues et sanguinaires dans un jeu de Mario ! Autrement dit, tous les jeux de Nintendo ont du retard : cela va de trois mois à plus si affinité, car certains ne sont même plus prévus pour 97! De Mario Kart64 à Star Fox64, en passant par Star Wars ou Zelda64... Nintendo accumule les retards. Certes, cela est censé permettre aux jeux d'être exceptionnellement bons lorsqu'ils seront mis sur le marché. Mais entre deux bons jeux tous les mois, et un excellent tous les trois mois, beaucoup préfèrent la première option. De plus, parmi les jeux N64, se sont déjà glissés quelques navets...
Chez les éditeurs-tiers, le problème est le même : quelques annonces, quelques retards, et pas grand-chose de concret à se mettre sous la dent.

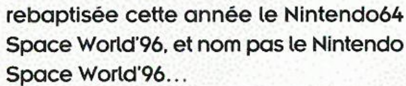
### • For your N64 only

Les possesseurs de Super Famicom et de Game Boy qui se sont rendus sur place pour voir des jeux sur leurs consoles sont repartis (quasiment) bredouille. Certes, Nintendo montrait deux cartouches

# jeux !




GB et un jeu de pêche sur SFC ; et en cherchant bien, on pouvait trouver deux ou trois éditeurs-tiers qui dévoilaient timidement dans un coin des cartouches pour les 8 et 16 bits de Nintendo. Mais le salon était orienté N64. Le message était très clair : au Japon, la SFC est morte. Vive la N64 ! C'est aussi pour cette raison que l'exposition a été rebaptisée cette année le Nintendo64 Space World'96, et nom pas le Nintendo Space World'96...



Bon, maintenant qu'on a bien critiqué, on respire à fond et on boit sa verveine menthe-allô... La N64, c'est quand même ce qui se fait de mieux technologiquement en ce moment ; et Nintendo reste un des meilleurs développeurs de jeux au monde. Positivons, oublions l'absence de jeux actuels, et imaginons le temps (prochain ?) où nous pourrons jouer à tous les futurs hits dévoilés...

## • À défaut de soft, on a du hard

Et pourtant, on ne peut pas dire que Nintendo se tourne les pouces. Le père Mario a présenté, pendant ce salon, deux ou trois petits trucs sympa. Le Shindo Pack est un périphérique qu'on installe dans le connecteur du Memory Pack, sous le contrôleur. Il vibre dans certaines occasions, ajoutant au réalisme de l'expérience 3D du jeu une sensation de secousse. Mais le plus attendu du salon, c'était sans aucun doute le DD64. Il était là. Enfin ! On pouvait presque le toucher. Bref, on va pouvoir commencer à jouer sérieusement sur la N64. (voir l'article "Nintendo le Journal du Hard" dans ce dossier).

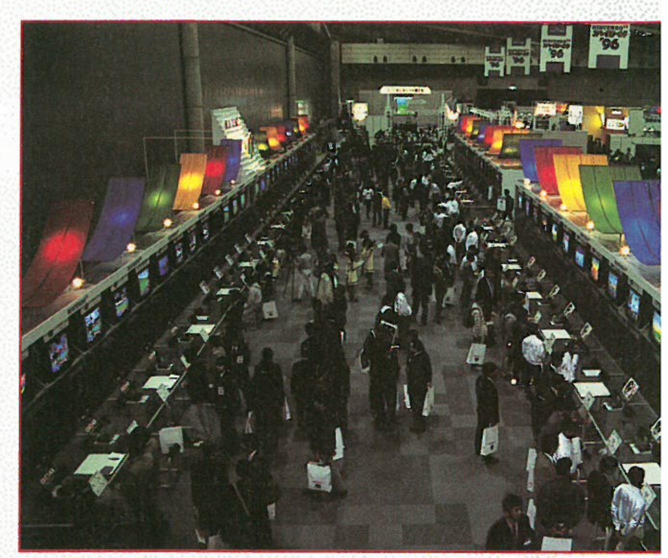
## • Le savoir-faire Nintendo et quelques autres petites perles

On a beau dire ce que l'on voudra, les petits gars de Nintendo savent ce que veut dire le mot "jouabilité". Certes, tous les jeux de l'éditeur ne sont pas du même tonneau, mais beaucoup sont de petites merveilles. Il y avait bien sûr Mario Kart 64, beau, génial à plusieurs et soigné jusqu'au dernier pixel ! Zelda64, visible uniquement sous la forme d'une vidéo du jeu, semblait fantastique. Star Fox paraissait bien avancé et superbement réalisé. Et Yoshi Island s'annonce aussi bon que la version SFC.
Parmi les jeux prometteurs chez les éditeurs-tiers, on pouvait voir aussi des versions plus ou moins avancées de Turok (Acclaim), Hexen (GameBank), Rev'Limit et Wild Choppers (Seta), Multi Racing Championship (Imagineer) et Trouble-Makers (Enix).

## • Le soutien de gros éditeurs

Konami, Enix, Imagineer, Seta... ont présenté des jeux N64. Namco travaille actuellement sur plusieurs titres top-secret. D'autres éditeurs sont également en train de se mettre à la tâche. Bref, il y a encore peu de jeux : sans doute à cause de la nouveauté (et de la relative difficulté) de programmer sur N64, plutôt que du désir des éditeurs de fuir la 64 bits de Nintendo. N'oublions pas qu'il faut entre un et deux ans pour faire un jeu sympa sur N64. Bref, la console est sur les rails, mais la locomotive est encore un peu poussive !

Une chose est sûre : la période d'or, durant laquelle Nintendo régnait sur le marché des jeux vidéo japonais, faisant la pluie et le beau temps, est révolue. Sans être particulièrement en danger, Mario doit désormais se battre pour imposer sa machine face aux concurrents, et notamment face à la PlayStation. Nintendo dispose de sérieux arguments, mais la partie est loin d'être encore gagnée.



### Les points faibles de la Nintendo 64 au Japon

Lorsque l'on dit «points faibles», les termes sont un peu forts pour une console qui s'est ven
à plus d'un million d'exemplaires. Disons plutôt "qui est en-deçà de ses objectifs" et surtout "
pourrait faire nettement mieux". Alors pourquoi ?

#### 1] Il n'y a pas de jeux

Y a pas à tortiller... quel que soit le bout par lequel on prend le problème, on en revient à c
évidence : la N64 est, à la base, et jusqu'à preuve du contraire, une console de jeux. Et
console de jeux sans jeux, c'est comme une omelette sans œufs, un Joypad sans scoops, un f
tionnaire sans grèves... Bref, une aberration de la nature...

#### 2] Les jeux sont chers

Prix moyen des jeux sur Saturn ou sur PlayStation au Japon : 5 800 yens (soit environ 300
Prix moyen d'un jeu sur Nintendo64 : 9 800 yens (environ 500 FF). Certes, pour le moment
n'est pas avec l'importance de la logithèque disponible sur la N64, que les Japonais von
retrouver sur la paille... Mais soyons fous : imaginons qu'un jour, il puisse y avoir plus d
nouveau jeu N64 par mois, cela risque de devenir alors un problème. Le prix des mémoires
se trouvent dans les cartouches de jeu de la N64 a peu de chance de baisser. Nintendo a déjà
investir dans une usine de production de barrettes mémoire taiwanaise pour s'assurer une sou
sûre et bon marché de ces précieuses puces.

#### 3] Des jeux pour quel public ?

Paradoxe ultime, c'est sur la console la plus avancée, la plus high-tech, qu'on trouve les jeux
plus "enfantins". Bien faits, certes, hyper-jouables, mais enfantins, voire frisant la niaiserie. N
tendo n'a pas su grandir avec le marché des jeux vidéo, et reste prisonnier de son image "gn
gnan" avec des univers à la Mario où tout est beau, mignon et aux couleurs pastel. Ça allait d
les années 80, mais ça commence à fatiguer. Sega avait, aux États-Unis, fait très mal à Ninte
en axant sa politique de communication sur Sonic, la vitesse, le dynamisme... Sony a enc
accentué la tendance en utilisant la culture techno (les PS dans les discothèques, typographi
ambiance sonore des jeux de Psygnosis, par exemple...) pour commercialiser sa console. N
tendo est de plus en plus en décalage entre ce qu'attendent les jeunes Japonais d'aujourd'hu
les modèles ludiques qu'il propose. Il suffit de regarder les manga et les animés que les jeu
Japonais voient ou lisent (d'*Evangelion* à *Bastard* en passant par *Gundam*) et un Mario ou Y
Island, pour comprendre le problème...



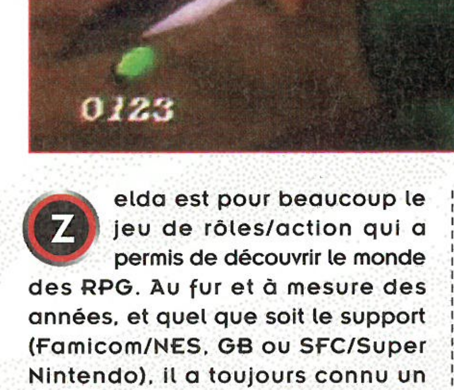


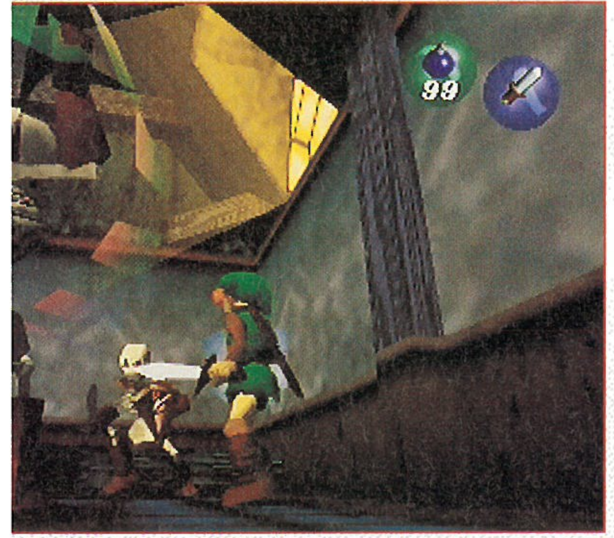







*Titre fétiche de Nintendo et premier jeu à être adapté sur le DD64, Zelda no Densetsu 64 (la légende de Zelda 64) est sans aucun doute le titre le plus attendu par les possesseurs de N64!*




…dispose toujours de ses bombinettes, bien utiles pour découvrir des passages secrets.

Zelda est pour beaucoup le jeu de rôles/action qui a permis de découvrir le monde des RPG. Au fur et à mesure des années, et quel que soit le support (Famicom/NES, GB ou SFC/Super Nintendo), il a toujours connu un grand succès.

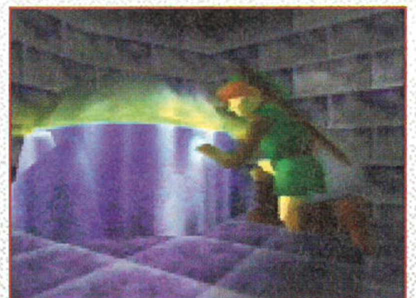
## Le jeu le plus attendu !

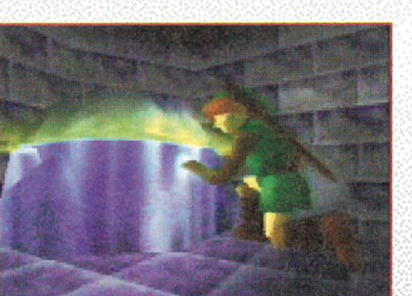
La version N64 se passe à peu près dans le même monde que celle sur Super Famicom précédente. Link repart en mission. Transformation majeure, c'est désormais dans un environnement en 3D que notre héros se déplace ou combat. Le tout en temps réel. Convertir le monde de Zelda - déjà vaste en 2D dans la version SFC - en 3D prenait tellement de place, qu'il n'était pas possible de le réaliser dans une cartouche. C'est une des raisons qui aurait poussé Nintendo à corriger le tir en proposant un lecteur magnétique aux capacités de stockage un peu plus "décentes".

### séquence ciné:

*Le jeu est entrecoupé de séquences cinématiques lors des actions importantes : discussions avec des personnages, découverte de nouveaux items ou bonus…*









# Des combats en 3D temps réel

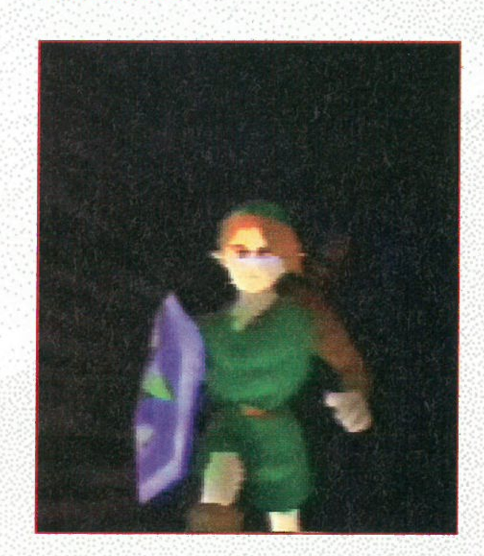
Dans ce nouvel épisode, Link apparaît beaucoup plus âgé, et plus grand aussi. Le style "bonbon acidulé format SD" a, cette fois, complètement disparu. On retrouve donc un héros plus "sérieux". Sur le salon, le jeu n'était pas jouable, mais représentait tout de même l'attraction majeure sur laquelle la foule se jetait goulûment. La fluidité des animations ainsi que les nombreux effets d'ombre et de lumière portent l'ensemble à un niveau encore jamais vu ! Les expressions du visage de Link ainsi que les mouvements de ses yeux avaient un côté surréaliste. ! Comme dans Mario 64, différents angles de caméra sont là pour montrer une scène classique ou un combat. C'est du plus bel effet ! Comme dans les précédents épisodes, Link devrait disposer d'une panoplie d'armes à faire pâlir James Bond himself : épée, bombes, flèches, boomerang, tout y est. On espère tout de même d'autres surprises dans ce domaine ! Voilà tout ce que l'on pouvait dire, compte tenu du peu qui nous a été montré en démo sur le salon. Mais tout de même, soyez sûr que la version def de ce titre devrait être un pur chef-d'oeuvre... Ne l'oubliez surtout pas !

Banana San

**EDITEUR : NINTENDO**
**SORTIE : COURANT 1997 (NOVEMBRE?)**
**DISPONIBILITÉ : EN MEME TEMPS QUE LA CONSOLE ET QUE LE DD64**



*Satanés squelettes !*







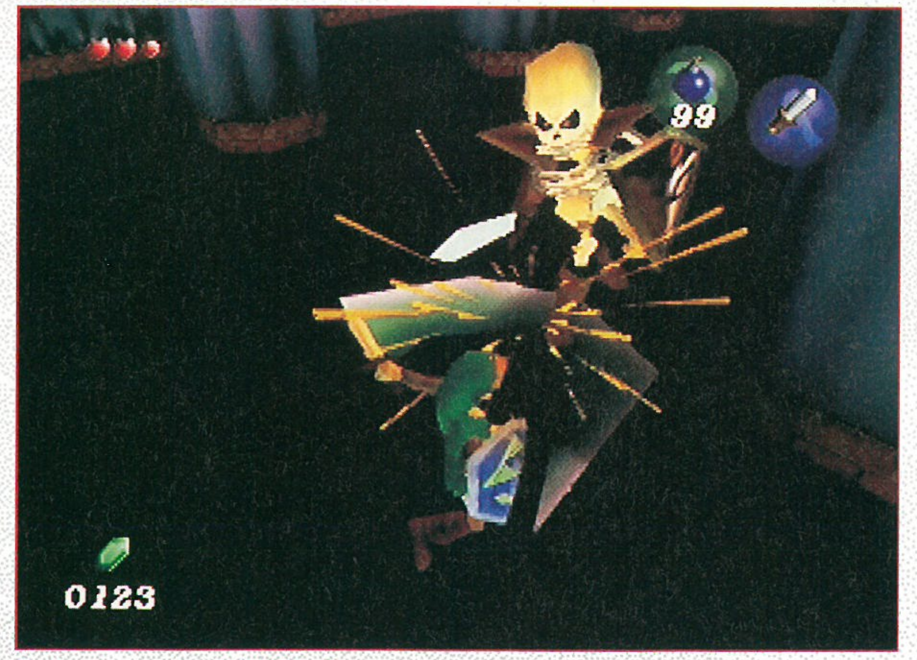

*Voici ce que devrait être la jaquette du jeu.*



*D'après Nintendo, cette fois-ci, le monde de Zeld serait plus vaste à la fois dans le temps et dans l'espace!*



*Pas de date précise pour le moment de la part de Nintendo. Au mieux, le jeu sera disponible en même temps que le DD64, dans la seconde moitié de l'année 1997. Mais avec tous les retard à répétition de Nintendo pour la sortie de ses jeux...*



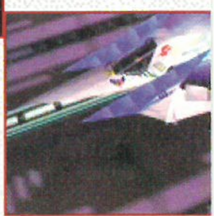

*Cerné par deux squelettes, Link doit faire face.*









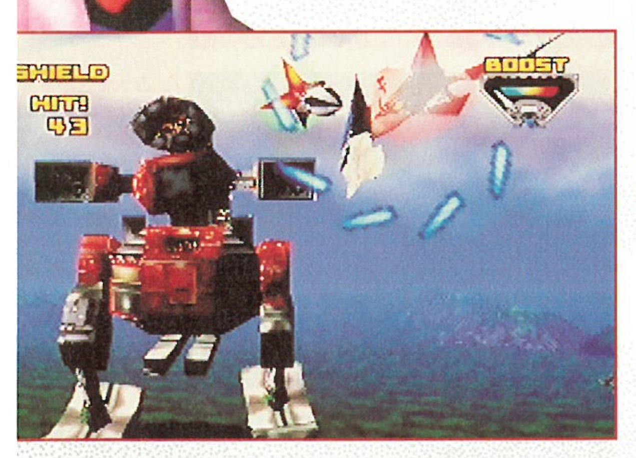



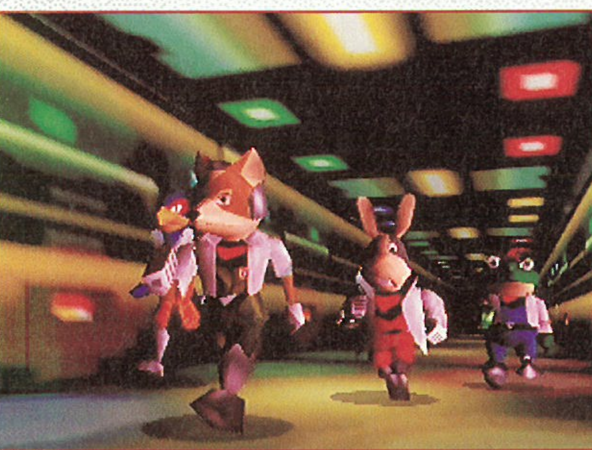
Le jeu comprend des scènes cinématiques.

# STARFOX

**Une des bonnes nouvelles du salon Nintendo64 Space World fut l'annonce de la sortie prochaine du très attendu StarFox64. Nintendo devrait le commercialiser au mois de mars 1997.**



Il est temps d'aller voir ce qui se passe au sol.

StarFox64 n'est pas la suite de StarFox, jeu qui avait fait un carton à sa sortie sur Super Famicom. Il s'agit plutôt d'un remake qui reprend le scénario et les personnages de la version 16 bits, en ajoutant quelques surprises à la sauce 3D Nintendo64.

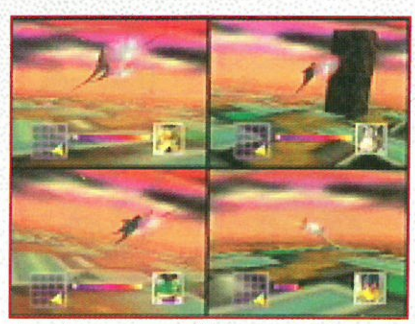
Dans la galaxie Railat, le diabolique et génial scientifique Andolf a décidé de se venger de la planète Cornelia. Celle-ci, devant la menace qu'il représente avec ses velléités despotiques, a décidé de le bannir. Andolf a juré de laver cet affront. Il a conçu, en exil, une armée de robots qu'il lance à l'attaque de Cornelia. Le général Pepper, le chef suprême des forces



Plutôt que d'essayer de détruire cette grosse bestiole, il vaut mieux l'éviter en vous faufilant dessous !



Les boules grises sont en fait les nuages de fumée (dans l'espace ?) laissés par vos missiles autodirecteurs.



*En mode quatre joueurs, l'écran est partagé... en quatre, comme dans Mario Kart 64.*




de Cornelia, conscient du danger, appelle à la rescousse le Star Fox team. Yeah!

## À terre ou dans les airs

Le jeu original sur SFC était un des premiers à utiliser la 3D sur la 16 bits de Nintendo grâce à une puce spéciale, incluse dans la cartouche du jeu. Si cette incursion de Nintendo dans la 3D avait été une réussite, le manque de puissance relatif de la console faisait que le jeu avait quelques limites. Celui-ci est désormais en temps réel. La vitesse de l'animation est aussi bonne que celle de Mario 64. Le joueur peut manipuler son engin à 360°, sans ralentissements ni contraintes, à l'aide du 3D Stick. Je parle "d'engin", car StarFox64 vous permettra de prendre les commandes de différents moyens de transport, et notamment le célèbre chasseur spatial qui vous permettra de combattre aussi bien dans l'espace que sur la planète Cornelia, au ras du sol. Vous devrez également conduire un blindé, aussi agile qu'efficace. Les boss de fin de niveau sont toujours aussi impressionnants. On a vraiment hâte d'y être, d'autant que le jeu devrait être disponible en France en mars prochain!

Banana San

**EDITEUR : NINTENDO**
**SORTIE : MARS 97 AU JAPON**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : MARS 1997**



## Goldorak, j'aurai ta peau !

Les combats dans l'espace de la galaxie de Railat vous feront rencontrer un robot géant, croisement entre Gundam et Goldorak. La bestiole n'est pas facile à éliminer, car elle n'hésite pas à rompre le combat, pour revenir par la suite.

*Votre copain Goldorak déboule de l'autre côté de la galaxie...*

*...il pointe son méga-fusil-laser-de-la-mort sur vous...*

*...un petit coup à droite, et vous avez réussi à éviter ses tirs !*




*Lorsque vous allez traverser la mégalopole de la planète Cornelia, faites attention à ne pas vous prendre un immeuble sur la tronche. Ils ont la fâcheuse tendance à tomber lors de votre passage.*




*Dans ce passage, vous devez survoler l'océan. Les dangers sont nombreux, notamment avec la présence de ces espèces de baleines-serpents de mer, qui jaillissent à toute vitesse de l'eau avant de replonger dans les abysses.*



*Votre tank se conduit comme un buggy, décollant du sol à chaque creux du terrain, plutôt que comme un blindé massif. Et comme le jeu est compatible avec le Shindo Pack, votre manette est bientôt secouée comme un prunier.*




*Vitesse et agilité contre tourelle-lasers.*







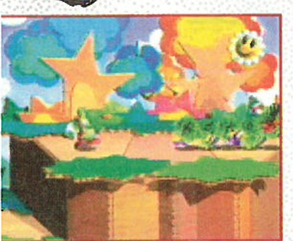




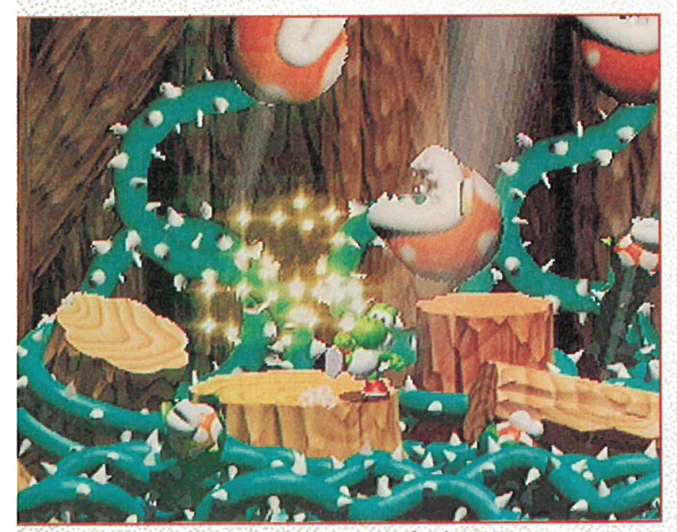


**Ils ont osé ! Malgré le fait que la N64 soit la meilleure console actuelle pour mouliner de la 3D, Nintendo s'est lancé dans un exercice de style : démontrer que sa console n'a rien à envier à ses concurrents sur le terrain de la 2D.**



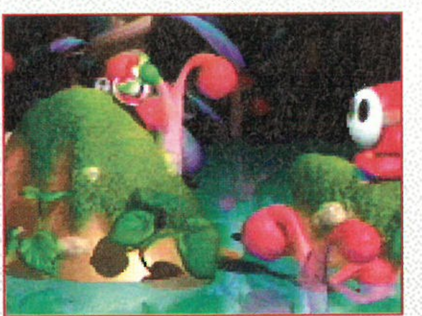






...s Pakuns Flowers, ou plantes qui gobent, auront vite fait de mettre un terme à votre

Yoshi Island est donc bel et bien en 2D. Mais les graphismes du jeu utilisent un truc désormais connu, directement repompé de la série des Super Donkey Kong : dessiner les éléments du décor et les sprites avec des logiciels de 3D afin de donner une "impression" de profondeur au jeu. La N64 semble avoir réussi avec brio ce test, montrant qu'elle est à l'aise dans les deux domaines. Cela laisse la porte ouverte à toutes sortes de conversions de succès de la SFC, même si les jeux en 3D pure restent sans doute ceux privilégiés par les joueurs.



## Sur l'île de Yoshi, les bébés volent...

D'après les premières informations en notre possession, Nintendo aurait encore opté pour un "remake" de la version Super Famicom, au lieu de créer une nouvelle version. Yoshi et Bébé mario repartent, une fois de plus, à la recherche du petit Luigi. Il faut attendre que le jeu soit un peu plus avancé pour savoir si Bébé Mario peut toujours se transformer en Super Bébé Mario. En tout cas, c'est beau, ouahw !!!

**EDITEUR : NINTENDO**
**MACHINE : N 64**
**SORTIE : COURANT 1997**
**DISPONIBILITE EUROPE : N.C.**







Le brouillard, un des effets spéciaux de la N64, rend l'exploration périlleuse. Vous ne pouvez pas voir les ennemis au loin, ils surgiront au dernier moment devant vous.


En mode "deux joueurs", l'écran se partage... en deux.





Évidemment, c'est à quatre que l'on s'éclate le plus et qu'on peut alors allègrement s'en foutre plein la tronche !




# Hexen

**De même que son concurrent direct Turok, Hexen est le premier "Doom-like" à apparaître dans la bibliothèque de la N64. Tout comme Doom, il a fait un tabac sur micro-ordinateur avant d'être adapté sur console.**

Y a un gus devant vous dans un costume bizarre, qui vous envoie des trucs pas cool. Au premier plan, la pierre rouge encerclée dans la tête de mort est le bout de votre "baguette magique".



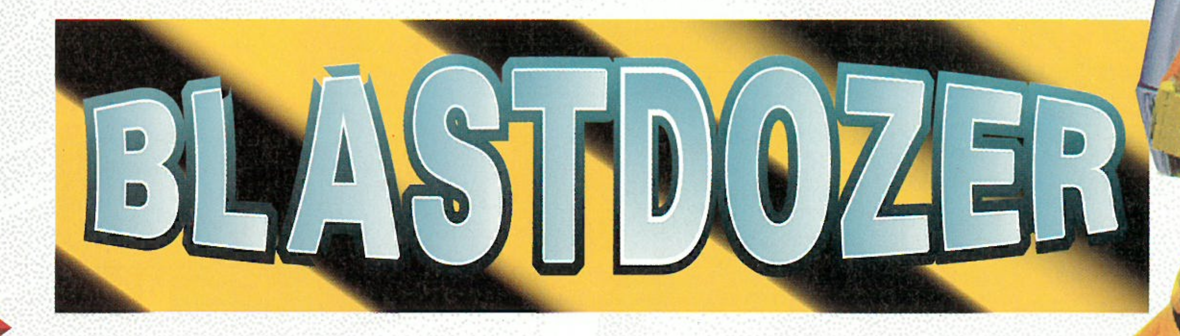
Hexen peut être considéré comme un super-Doom, puisqu'il incorpore en plus des éléments de jeux de rôles. On choisit ainsi son héros parmi trois classes : Fighter (guerrier), Cleric (prêtre) ou Magic (magicien). Et chacun de ces types de combattants a une vitesse, une force ou des capacités en magie différentes. Les caractéristiques de ces personnages sont importantes, car d'elles dépendra l'efficacité des items dont vous allez pouvoir doter votre héros. Ainsi, un Cléric ne sera pas aussi efficace qu'un Fighter, équipé pourtant de la même hache. Autre élément inspiré directement des jeux de rôles, et qui contribue à donner plus de consistance au jeu : la mana. Il en existe deux sortes : la bleue pour les armes, et la verte pour les sorts de magie. Il faut bien sûr essayer d'avoir la mana la plus importante pour augmenter l'impact des armes ou des sortilèges. Enfin, si dans Doom on ramassait essentiellement des armes, Hexen offre quant à lui un large éventail d'items, la plupart inspirés des RPG : bottes de vitesse, disque de répulsion, bave de Greg... Enfin, le jeu est beaucoup moins linéaire que Doom. Il existe plusieurs sorties, et une quantité de passages secrets permettant de passer d'un niveau à l'autre. Dans certains cas, il faudra revenir sur vos pas, pour aller récupérer un objet indispensable dans un niveau plus bas.

Les raffinements graphiques sont nombreux. Les vitraux volent en éclats sous vos coups. Les flammes des torches se tordent et vacillent. La poussière s'élève du sol lors des combats, lorsque par exemple un orc se rue sur vous ! Le jeu est beaucoup plus sensible aux lois de la physique. C'est particulièrement apparent lors des tremblements de terre qui arrivent de temps en temps, et durant lesquels des blocs de pierre tombent du plafond. En plus de ces éléments qui existaient déjà dans la version micro, la N64 se permet quelques effets supplémentaires. Au premier plan, il y a bien sûr sa capacité à afficher impeccablement un objet, même s'il est tout prêt du joueur, et cela sans effets de pixellisation. La qualité des graphismes de la version N64 est très largement au-dessus de toutes les autres versions. Chaudes soirées en perspective !

Banana San

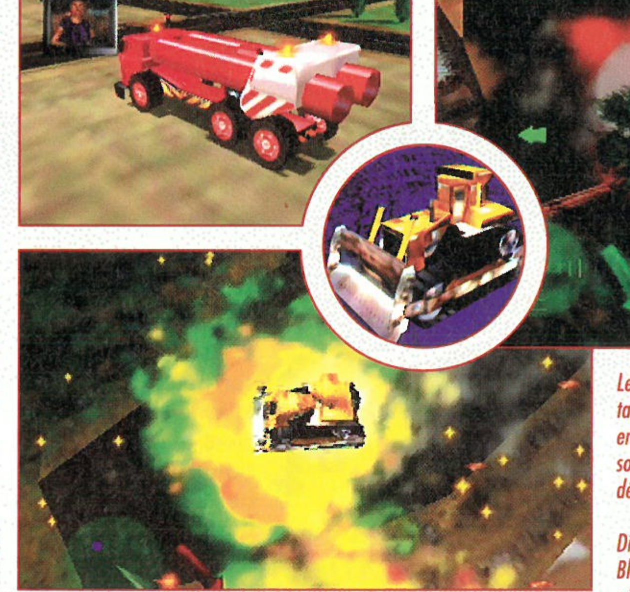
**EDITEUR : GAMEBANK**
**SORTIE : COURANT 1997 JAPON**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : COURANT 1997**




nintendo 64

**BlastDozer fait partie des jeux développés par la société Rare pour le compte de Nintendo. Cela se voit tout de suite : loin de l'univers sirupeux du petit père Mario, avec personnages mignons et couleurs pastel, BlastDozer vous plonge dans un monde glauque et violent, plus dur.**



*Le BullDozer est d'une efficacité redoutable, et c'est un plaisir de voir le décor en 3D partir en débris de polygones sous ses coups de boutoir. Faudra démolir la moitié du pays !*

*Différents décors vous attendent dans Blastdozer, jusqu'aux routes goudronnées.*




*Vous vous trouvez malencontreusement sur le trajet du trailer : erreur fatale, irradiation et Game Over.*

*Grâce à son poing Thunder Fist, Metallic Robot fait un bon travail de démolition.*

L'ambiance de BlastDozer, de même que sa réalisation, est donc nettement plus stressante que dans la plupart des jeux de Nintendo. Dirigeant une équipe de démolisseurs professionnels (!), vous êtes convoqué d'urgence par les autorités. Elles vous demandent d'aider un camion transportant une bombe atomique qui doit parvenir à l'autre bout du pays. La bombe pouvant exploser à n'importe quel moment, on n'a plus le temps de passer par les routes et autres voies d'accès normales.

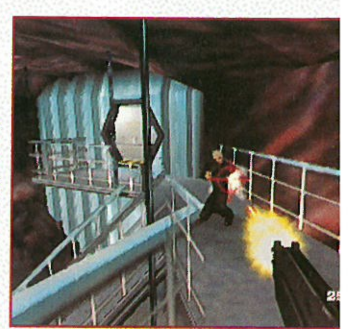
## Ça passe ou ça casse !

La région a été évacuée, et à l'aide d'un véhicule, vous jouez les éclaireurs devant le camion et détruisez tous les obstacles : immeubles ou autres constructions qui se trouvent sur le parcours du convoi. Celui-ci avance automatiquement, lentement, mais sûrement. Si vous oubliez un bâtiment, si vous prenez trop de temps pour lui préparer la voie ou si vous vous trouvez sur son passage, la bombe atomique vous transforme, vous et une partie de la région, en chaleur et lumière.

**EDITEUR : NINTENDO**
**SORTIE : AVRIL AU JAPON**
**DISPONIBILITE EUROPE : N.C.**




# GOLDEN EYE 007


Selon un principe similaire à Doom - mais l'action se passe ici dans un environnement 3D animé en temps réel - Golden Eye 007 va vous permettre de calmer vos pulsions destructrices.

nintendo 64

**Depuis le jeu sur Megadrive et Game Gear, aucun James Bond n'avait fait son apparition sur une console. Grâce à la N64, c'est désormais chose faite.**

Autre développement réalisé par une société tierce - Rare, pour ne pas la citer - pour le compte de Nintendo, et reposant sur une licence cinématographique très forte, Golden Eye 007 vous met dans la peau, qui fleure bon la vache folle, du très British Bond. Les scènes de ce jeu d'action sont vues à travers les yeux de 007. Une arme à la main, qu'il n'hésitera pas à échanger en cours de mission contre une autre plus performante. L'agent spécial 007 va devoir une fois de plus sauver le monde. Gadgets à gogo, localisations exotiques et jeunes femmes accortes... Golden Eye 007 devrait plaire aux amateurs de jeux d'action rapide et incessante.

Banana San

**EDITEUR : NINTENDO**
**SORTIE : COURANT 1997**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : COURANT 1997**



# Yukeyuke!! Trouble makers

Sur l'étroite plate-forme où vous et vos deux compagnons vous trouvez, vous devez éviter les flammes que crache ce boss, ainsi que les coups de poing qu'il assène sur votre refuge.



**En même temps que Zelda 64, voici un autre jeu d'aventure, mais plus axé lui sur le côté RPG.**


Bien que comportant des séquences en 3D, Trouble Makers ne se déroule pas dans un univers 3D temps réel à la Mario 64.

Après le récent J2, Enix réalise Trouble Makers, son second jeu pour la Nintendo64. Trouble Makers emprunte aux jeux de rôles classiques japonais - dont l'éditeur avec sa série des Dragon Quest en est un des piliers - l'univers d'heroic fantasy. Enix a rapidement dévoilé son nouveau jeu lors du salon. Résolument tourné action, il vous met dans la peau d'un jeune héros parti conquérir la gloire à la pointe de son sabre. Dans la grande tradition du genre RPG, il rencontre une série de personnages qui se joindront à lui, dans sa distribution générale de baffes. Ça promet !

Banana San

**EDITEUR : ENIX**
**SORTIE : COURANT 1997**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**


Les niveaux sont variés, comme celui-ci où il est conseillé de ne pas traîner en chemin si vous ne voulez pas vous faire embrocher par ce cavalier peu amène.

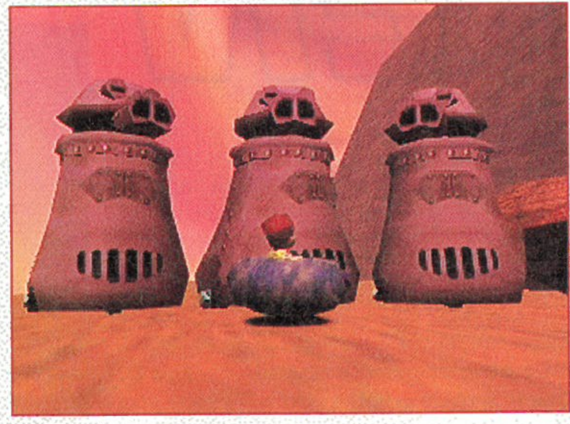




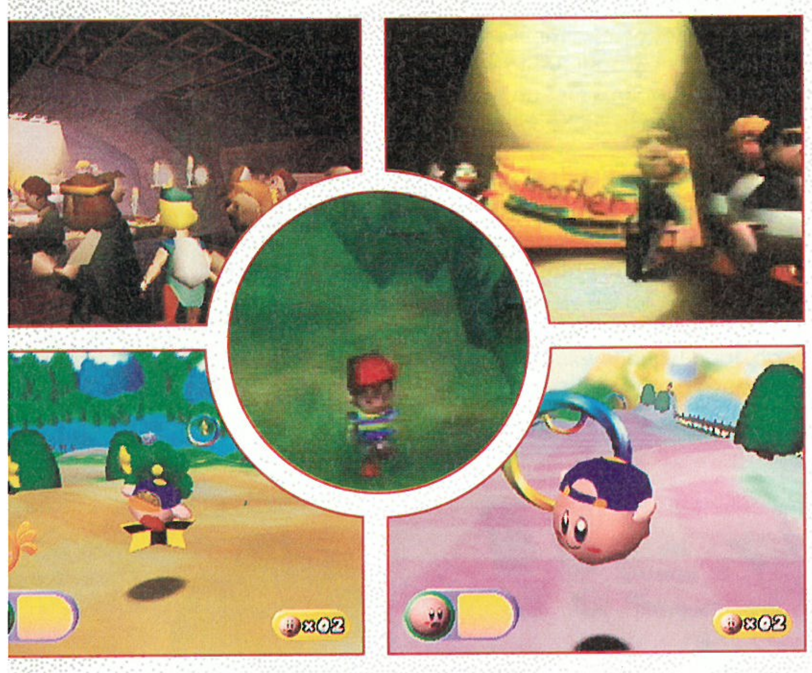


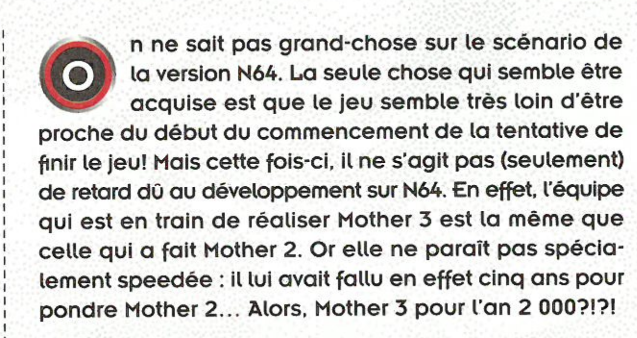



# MOTHER 3



***Autre jeu de rôle, mais moins orienté action que Zelda, la série des Mother fait figure de vétéran qui a contribué à la renommée de Nintendo, au même titre que les Mario, ou les Zelda.***





On ne sait pas grand-chose sur le scénario de la version N64. La seule chose qui semble être acquise est que le jeu semble très loin d'être proche du début du commencement de la tentative de finir le jeu! Mais cette fois-ci, il ne s'agit pas (seulement) de retard dû au développement sur N64. En effet, l'équipe qui est en train de réaliser Mother 3 est la même que celle qui a fait Mother 2. Or elle ne paraît pas spécialement speedée : il lui avait fallu en effet cinq ans pour pondre Mother 2... Alors, Mother 3 pour l'an 2 000?!?!

**EDITEUR : NINTENDO**
**SORTIE : N.C.**
**DISPONIBILITE EUROPE : N.C.**

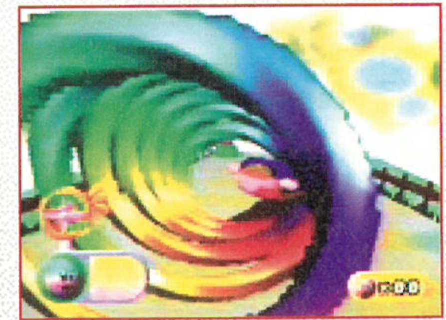
# KIRBY NO AIR RIDE




Kirby, le petit truc rond créé par Hal Laboratry, et élevé quasiment au rang de vedette "nintendoienne", est de retour. Dans un jeu en 3D temps réel, il dévale les pentes et chausse même une sorte de surf, l'Air Board. Matez donc les photos !

**EDITEUR : NINTENDO**
**SORTIE : COURANT 97**
**DISPONIBILITE EUROPE : N.C.**








# NINTENDO Journal du Hard

nintendo 64

**_Sur le salon, différents éléments hardware pour la N64 étaient également présentés. Tel le Djiki Disk, dont le nom officiel est désormais le Disk Drive64 (ou DD64). Mais ce N64 Space World'96, était aussi l'occasion pour Nintendo de dévoiler un autre accessoire, un peu plus gadget celui-là, le Shindô Pack._**

## e Shindô Pack

périphérique, petit et pas cher (1 400 yens, soit francs environ) se glisse sous le contrôleur, à la ce de la cartouche de sauvegarde. Durant le jeu, rogramme envoie, si besoin est, des instructions s cet accessoire; et ce dernier se met à vibrer comme otre contrôleur exécutait subitement la danse de nt-Guy. Ainsi, dans un shoot-them-up, si vous vous es toucher par un laser ennemi, des vibrations se t ressentir. Vous ne voyez plus seulement le jeu : s le sentez, vous le vivez ! Même chose dans une course de ures : à chaque bosse, votre véhicule encaisse le choc, e Shindô Pack ("Shindô" veut dire "trembler") vous le pelle à sa façon ! Les possibilités sont infinies, pour que le jeu que vous utilisez soit compatible avec 'trembleur". Les premiers titres à recourir au ndô Pack seront StarFox 64 et BlastDozer.

*Le Shindô Pack dans sa version définitive.*

*En appuyant sur le bouton, le disk est éjecté. Les vibrations sont bien ressenties par le joueur.*

Le Disk Drive 64 (DD64) était bien là. Mais si le hardware semblait en effet terminé, les jeux tournant sur DD64 étaient eux absents.

### L'apparence de la bête...

Le DD64 reprend exactement la couleur et le design de la N64. Il vient se placer sous la console, et se relie à elle grâce au connecteur situé en dessous. Les manipulations du DD64 sont d'une simplicité enfantine : le lecteur ne comprend qu'un seul bouton sur sa face avant, qui déclenche l'éjection du DD. Celui-ci est plat et plus grand qu'une disquette.

### DD64 contre le CD-Rom

• Le DD64 peut contenir 64 Mo de données. Si on le compare à une cartouche SFC, cela fait nettement plus : c'est 16 fois plus que la contenance d'une des plus grosses cartouches de jeu, comme celle de DK Country par exemple. C'est aussi quarante-cinq fois la capacité d'une disquette informatique.

À titre de comparaison, une cartouche comme StarFox64 contient 12 Mo et BlastDozer 8 Mo ; un CD-Rom comme celui de la Saturn ou de la PlayStation peut contenir environ 540 Mo, soit près de 8,5 fois plus. Avantage : CD Rom.

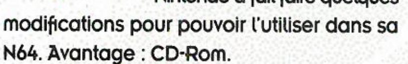
• Mais la capacité ce n'est pas tout, car on peut toujours stocker un jeu en plusieurs DD. Autre élément d'importance : la vitesse de lecture. Le DD64 est-il un lièvre ou une tortue ? D'après Nintendo, le DD64 est 5,4 fois plus rapide qu'un lecteur de CD-Rom simple vitesse, comme celui qui équipe la Saturn et la Play Station. Le taux de transfert, c'est-à-dire la vitesse avec laquelle les informations vont du DD64 jusque dans le microprocesseur de la console, est de 0,79 méga par seconde. Et le temps de recherche moyen des informations sur le DD serait de 150 millisecondes, soit deux fois mieux que les lecteurs de CD-Rom des consoles concurrentes. Le DD64 est donc plus rapide que les lecteurs de CD-Rom, bien que nettement plus lent qu'une cartouche (dix à vingt fois plus lent). Avantage : DD64.

• Un voyant rouge, également sur la face avant, s'allume durant les temps de lecture ou d'écriture. En effet, avantage considérable par rapport au CD-Rom, le DD64 permet d'avoir une partie qui n'est accessible qu'en lecture, la moitié du DD, et sur laquelle se trouve le jeu, et une partie du DD sur laquelle le joueur peut sauvegarder son jeu. Avantage : DD64

• Enfin, dernier élément à prendre en compte : le prix de fabrication. Un CD-Rom coûte quelques francs à produire, dès que sa production dépasse le millier d'unités. Le DD devrait coûter entre 30 et 50 francs à produire. C'est un support magnétique conçu par une société américaine (on murmure le nom de Ioméga) et plus cher à fabriquer. À partir de la technologie développée pour la micro-informatique, Nintendo a fait faire quelques modifications pour pouvoir l'utiliser dans sa N64. Avantage : CD-Rom.




*Sous la N64 se trouve le DD64. Bel objet, non ?*



### Prix et disponibilité

Le DD64 paraît techniquement fini, même s'il n'était pas possible de le toucher ou de le manipuler durant l'expo. Les démos de jeux utilisant le DD, comme Zelda64, avaient lieu sur vidéo, et non pas à partir du DD64. Et si Nintendo n'a pas encore annoncé une date de sortie (novembre 1997 ?), il a toutefois précisé que son DD64 devrait être vendu à un prix inférieur à 1 250 francs ; soit à peu près le prix de la console elle-même. On obtient donc une configuration proche de celle de la Saturn ou de la PlayStation pour le double du prix de ces machines. Plus de 2 000 francs, ça fait cher, très cher. Même si on peut scinder la dépense en deux, cela risque d'être un futur problème pour la N64, d'autant plus que des rumeurs persistantes font état d'une nouvelle baisse de prix prochaine au Japon, pour les consoles 32 bits de Sega et de Sony !







# Multi Racing Championship

**Seta avait impressionné les joueurs lorsqu'il avait dévoilé les premières photos de sa course de voitures, Rev'Limit, Imagineer semble décidé à mettre la barre encore plus haut avec Multi Racing Championship. Que le meilleur gagne !**

Les conditions climatiques ainsi que l'horaire sont prises en compte par le jeu. Les circuits sont plus ou moins difficiles suivant l'heure ou l'état de la météo. À chaque partie, vous ne trouverez d'ailleurs pas les mêmes conditions que lors de la partie précédente !

**EDITEUR : IMAGINEER**
**MACHINE : N64**
**SORTIE : JUIN 97 AU JAPON**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**




...conduite des voitures de cette cartouche est très dynamique : bonds sur les dos ...âne des chemins de terre défoncés, sauts par-dessus les crevasses...

En 1997, la Nintendo64 disposera d'au moins trois courses auto. Si l'on écarte le curieux Cruisin'USA de Williams, il reste Rev'Limit et Multi Racing Championship. Imagineer a décidé de se lancer à fond dans l'aventure N64. C'est en effet pas moins de quatre jeux que l'éditeur a présenté lors du Shoshinkaï 96. Mais le titre le plus excitant, et aussi le plus abouti, était bel et bien SA simulation de course auto.

## Liberté chérie

Première nouveauté : ce titre laisse une liberté appréciable au joueur. Liberté d'aller où bon lui semble, avec des courses qui comprennent une partie de "off-road", ce qui vous auto-



Le circuit est assez complexe : une voie passe au-dessus avec deux voitures concurrentes, pendant que votre véhicule fonce tout droit sur la route du bas. Admirez la qualité des "zooms" au passage !

risera des balades en rase campagne avec une pincée de tout-terrain. Liberté de modifier votre véhicule et de l'adapter à votre style de conduite, avec 7 éléments des véhicule "customisables" : les freins, la boîte de vitesse, les pneus ou même la façon dont votre bolide va attaquer les courbes ! Ces configurations peuvent être sauvegardées sur Memory Pack, vous permettant d'aller jouer chez un ami avec le véhicule que vous avez l'habitude de piloter. Cool non ?

## Des parcours-surprises

Liberté enfin dans le choix du parcours. Multi Racing Championship est très différent des jeux à la Ridge Racer. Il ne propose pas une course de base, qui laisse apparaître d'autres tronçons supplémentaires au fur et à mesure qu'on remporte les victoires. Non. Dès la première épreuve, le joueur est confronté à une série d'intersections sur le parcours. À lui de connaître le terrain, et de décider s'il vaut mieux prendre la voie de droite ou bien celle de gauche. Cela permet d'envisager des choses intéressantes : si vous arrivez à doubler un ami, il devra non seulement essayer de vous rattraper ; mais en plus si votre avance est suffisante, il devra essayer de deviner, en cas d'apparition d'une fourche, quelle est la voie que vous avez prise. Ces voies secondaires sont généralement temporaires, et les véhicules, quelle que soit la voie qu'ils ont emprunté, se retrouvent à nouveau sur la même route au bout de quelques kilomètres !

Banana San

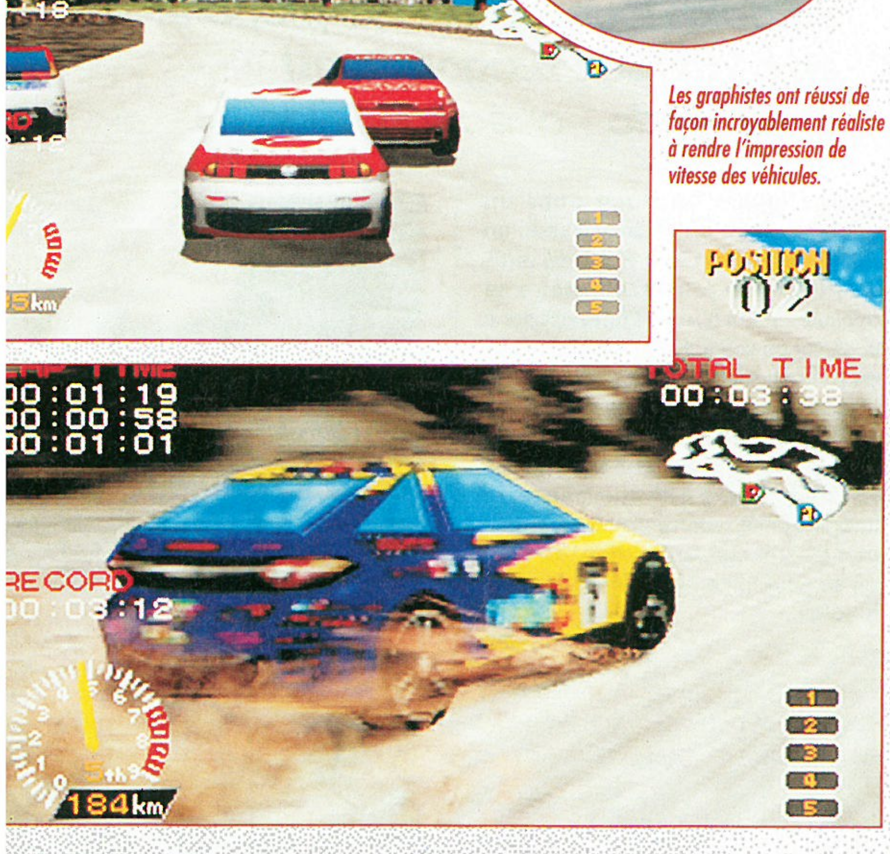


*Avec un peu de chance, vous allez pouvoir profiter du virage pour doubler ce concurrent.*


*Les graphistes ont réussi de façon incroyablement réaliste à rendre l'impression de vitesse des véhicules.*



*La poussière qui s'élève vous donne une idée du soin du détail apporté au jeu.*




### Multiracing Championship face à Rev'Limit

Il est encore trop tôt pour faire un comparatif, car les deux jeux ne sont pas du tout au même stade de développement. Quoi qu'il en soit, et comme vous pouvez le constater, ces deux simulations de course de type "rallye" sont très proches l'une de l'autre. La bagarre risque d'être acharnée entre Imagineer et Seta !



*L'asphalte laisse souvent la place à des pistes de sable ou de terre, voire à une prairie.*

*N64 oblige, on peut jouer à quatre. Sur ces photos, l'un des joueurs en maillot bleu, le plus près du bord de l'écran, est en train de faire une passe à son partenaire qui se rue sur le ballon. Le gardien de but s'est fait lober… et c'est le but !* ▶




# J-League Dynamyte Soccer






**Tous les grands éditeurs travaillent sur une simulation de foot sur N64, et notamment Imagineer avec ce jeu.**

Les manipulations des joueurs se font à l'aide du 3D Stick. On choisit la direction, ainsi que la vitesse de déplacement en inclinant plus ou moins le Stick. Il sert aussi pour toutes les passes. Un autre bouton permet de shooter dans la balle. Plus on appuie longtemps sur le bouton, plus le coup de pied est fort, et le ballon envoyé loin et haut. Le jeu comprend tous les modes habituels : Exhibition, Penalty, Tournoi, Coupe J-League et enfin Inter-divisions (All Stars). La cartouche comprend seize équipes, que l'on peut modifier à loisir grâce à un mode Edit. Dans Dynamite Soccer, Imagineer a repris tous les noms des joueurs de foot réels de la J-League nippone. Cela pourrait changer en version européenne.

Banana San

**EDITEUR : IMAGINEER**
**SORTIE : FÉVRIER 97 AU JAPON**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**



**Eltêlé est le premier jeu de rôles d'Imagineer sur la N64. Il aura fort à faire, car il va se trouver en concurrence avec les poids lourds Enix - qui préparerait en secret son Dragon Quest VII - et Nintendo - avec son Zelda 64.**

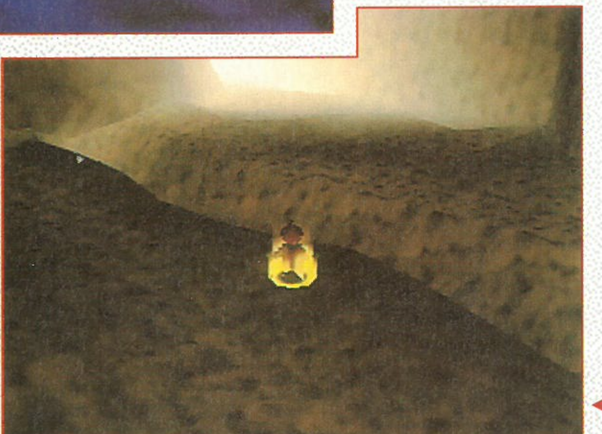



Eltêlé vous place dans un monde en 3D temps réel, un petit peu à la Mario 64 mais en RPG cette fois-ci. L'histoire se déroule en Europe, et Eltêlé est donc basé sur un scénario qui fait plus appel au fantastique, qu'aux traditionnelles histoires à base d'heroïc-fantasy. Autre originalité, l'équipe d'aventuriers est constituée de trois jeunes filles. Le jeu vient juste d'être commencé, et Imagineer se montre pour le moment très discret sur son rejeton, de peur de se faire "piller" quelques idées originales.

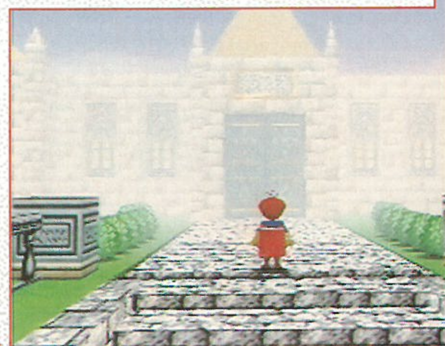
Banana San

**EDITEUR : NINTENDO**
**SORTIE : JUILLET 97 AU JAPON**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**





◀ *Un des sorts de protection, qui dresse un mur de flammes.*



*L'effet de brouillard laisse présager d'excellents graphismes.* ▶

NINTENDO 64 スペースワールド 96

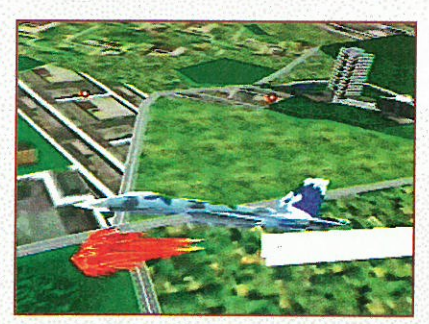
nintendo 64

# SONIC WINGS ASSAULT

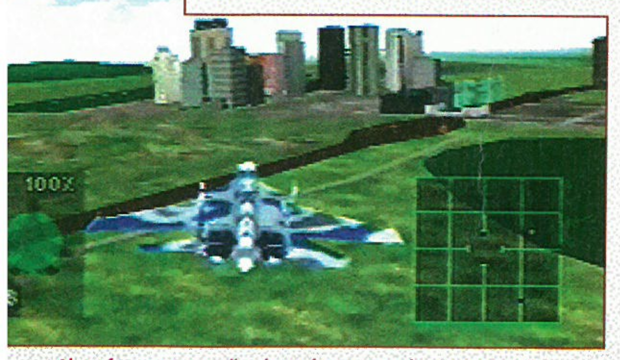
Vous venez, ou plutôt votre ordinateur de bord vient de faire mouche !

Le boss est contre la Maison-Blanche. Lorsque vous passez en dessous, attention de ne pas finir incrusté dans la façade ! Le jeu comprend un système de messages vocaux, qui viennent ous encourager ou vous apportent des informa- ons utiles sur la mission en cours.

**ideo System est un éditeur connu des passionnés d'arcade. Ayant trouvé que la puissance de la 64 bits de Nintendo était suffisante pour adapter des jeux d'arcade ans que la qualité ait à en souffrir, il a décidé de réaliser une conversion N 64 du fleuron de son catalogue, Sonic Wings.**

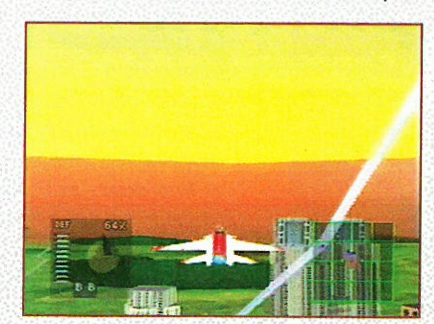


Vous venez de tirer une salve avec votre arme spéciale.




Objectif en vue : vous allez devoir faire un peu de ménage en ville.

Le principal attrait de cette version N64, par rapport à celle de l'arcade, réside dans la liberté qu'il donne au joueur : réalisé en 3D, Sonic Wings Assault vous permet de diriger votre jet dans toutes les directions, à 360°. Le programme permet de voir votre avion sous six angles différents, en plus des deux vues qui sont généralement proposées dans ce genre de simulation : vue à travers les yeux du pilote ou caméra placée derrière l'avion, légèrement au-dessus. La cartouche vous permettra de choisir un avion parmi quatre. Quatre, car dans le jeu vous patrouillez toujours en compagnie de trois autres jets. Vous vous apercevrez rapidement que les trois autres appareils ne sont pas de trop ! En mode "1P", c'est le programme qui contrôle vos trois autres co-équipiers. Vous pouvez jouer à quatre, chacun des joueurs contrôlant alors son appareil. Les avions mis à votre disposition sont armés de quatre façons. Il y a tout d'abord l'arme de base : généralement un canon à la portée limitée et qui tire tout droit, obligeant le pilote à garder l'adversaire dans sa ligne de mire pendant qu'il fait feu. La "Subweapon" est constituée de missiles permettant de "verrouiller" votre cible pendant quelques secondes, et de laisser après l'ordinateur de bord indiquer au missile les coordonnées du jet adverse, même s'il n'est plus dans votre champ de vision. En plus, vous disposerez d'une "Defense Weapon", qui vous sert le plus souvent à détruire ou à perturber les roquettes que vous aurez aux fesses. Enfin, une arme spéciale, bien utile lors de la confrontation avec les boss en fin de niveau.



## Un système à la Air Combat

Sonic Wings Assault reprend grosso modo le même principe que le Air Combat de Namco. En Story Mode, vous devez accomplir des missions afin de délivrer le monde d'une armée dont la puissance lui a permis de conquérir presque toute la planète. Vous appartenez à la célèbre force des Sonic Wings, et votre premier combat aérien se déroulera au-dessus de Tokyo. Une fois l'invasion de la capitale nippone repoussée, vous partez délivrer New York qui vient de tomber aux mains de l'ennemi, et affronter les forces de l'adversaire au milieu du Pacifique. Outre ces trois premières missions, le jeux comprend sept autres niveaux. Chaque fin de niveau est ponctuée par un combat contre un (ou plusieurs) boss.

Banana San

**EDITEUR : VIDEO SYSTEM**
**SORTIE : MAI 97 AU JAPON**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**




# Macross

nintendo 64

**Macross est l'un des animés japonais qui offrent la particularité d'être aussi populaire au Japon qu'en Occident, et notamment aux États-Unis sous le nom de RoboTech, où ont même été créés des épisodes originaux. C'est la raison pour laquelle GameTek, un éditeur américain, est à l'origine de la version Nintendo64.**





*Macross est donc une série à part, avec un travail réel de création de la part des Américains, et non pas une simple traduction/adaptation, comme c'est le cas pour les autres animés diffusés en Occident. Le jeu est adapté de la série qui a été diffusée en 1982 sous le nom de "Chojiku Yosai" ou "La forteresse qui dépasse le temps et l'espace" et que les Américains ont résumé en "Another Dimension". Le scénario, bien qu'inspiré de cette série, est original.*

## Suivez des yeux l'ennemi

Engoncé dans le siège de votre Valkyrie, vous pouvez tout de même suivre à peu près tout ce qui se passe autour de vous, grâce aux différents angles de vue que vous propose le programme.

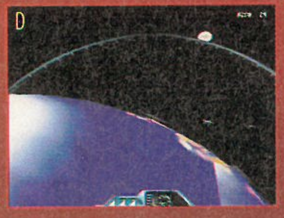
A Vous pouvez ainsi regarder devant vous, avec un affichage sans tableau de bord apparent…

B …où jeter négligemment un petit coup d'œil sur votre côté gauche, histoire de ne pas perdre de vue un Knight…

C Vous pouvez même carrément regarder à gauche, et légèrement vers le bas…

D … où même lever les yeux vers le ciel !




Une série de missions vont vous être confiées. Le programme "regarde" la façon dont vous les avez accomplies, et vous donne une note en fonction des résultats à la fin de chaque mission. La rapidité avec laquelle vous avez terminé votre mission, votre efficacité… sont passées à la moulinette, et se transforment en un nombre de points définis. Vous pouvez alors les utiliser pour customiser votre Valkyrie, c'est-à-dire le robot que vous pilotez. Il existe deux sortes de modifications à apporter.

Les combats se déroulent en temps réel. La difficulté vient du fait qu'outre les événements dont vous êtes directement responsable - et notamment les combats - toute une série d'événements se déroulent au même moment, ailleurs, et vont avoir des conséquences sur vos plans et sur votre stratégie. Il vous faut sans arrêt prendre connaissance des derniers événements, et réviser votre tactique en conséquence.

## Chevaucher une Walkyrie

Le jeu comprend une partie aventure. Un des buts du jeu est de vous faire rabibocher avec votre ex-petite amie, Vala Nori. Cela vous sera possible si vous avez beaucoup de succès, si vous réussissez vos missions de pilote de Valkyrie ou si vous avez beaucoup de points Brownie…

Les Brownie Points sont attribués par le programme, et mesurent l'intimité entre le héros et les autres personnages du jeu. Suivant ce jeu qui évolue sans cesse suivant vos actions, et celles des gens qui gravitent autour de vous, les amis peuvent se transformer en ennemis, des inconnus peuvent soudain vous aider…

**EDITEUR : TOMY**
**SORTIE : ÉTÉ 97 AU JAPON**
**DISP. EUROPE : NON PRÉVU**




NINTENDO64 スペースワールド'96

# Chameleon TWIST

**Chameleon Twist (ou précédemment Chameleon Kid) est le premier jeu pour Nintendo 64 de cet éditeur. Jeu de plates-formes en 3D temps réel, il vous place dans la peau d'un petit lézard...**




▲ Vous venez de happer au passage un ennemi.

Tirez sur tout ce qui bouge,
urtout si c'est un copain ! ▶
ous pouvez même rester en
uilibre sur votre langue ! ▼





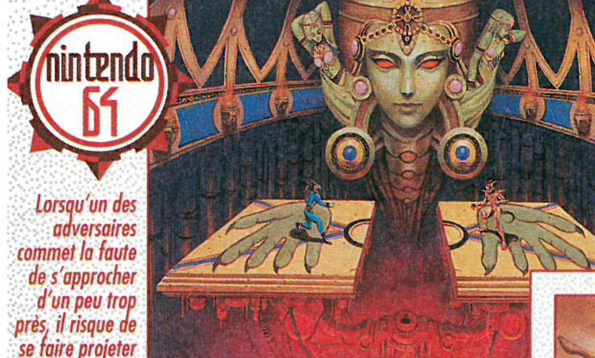
Chameleon Twist est un mélange de jeu d'action et de réflexion. Grâce à sa langue, il peut exécuter un nombre incroyable d'actions. Elle lui sert à combattre, mais aussi à se déplacer. Celle-ci, contrairement au vrai caméléon, ne va pas uniquement en ligne droite. Vous pouvez la diriger pour qu'elle évite tel obstacle, ou contourne tel autre avant d'arriver à son objectif. Une fois collé au but, le Chaméleon peu soit l'attirer à lui (un adversaire qu'il gobe par exemple), soit s'en servir comme d'un filin pour se faire tracter. Les différents niveaux/plates-formes sont truffés de dangereuses bestioles, de plates-formes flottant dans les airs, de pièges et de trappes diverses... Bien qu'assez classique en mode "un joueur", il devient très fun à plusieurs (jusqu'à quatre !) : les petits Chameleon courant dans tous les sens, lançant et rétractant leur langue à tout bout de champ !

Banana San

**EDITEUR : JAPAN SYSTEM SUPPLY**
**SORTIE : COURANT 1997**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : 97 ?**

# DUAL HEROES

**.e premier jeu de baston japonais ;ur Nintendo64 devrait être Dual Heroes. L'éditeur nous promet quelque chose de vraiment original. Acceptons-en l'augure.**



Lorsqu'un des adversaires commet la faute de s'approcher d'un peu trop près, il risque de se faire projeter illico presto !







La version qui était dévoilée lors du salon était loin d'être finie... Il n'y avait que deux combattants jouables, et les trois-quart des animations et des coups manquaient. Cependant, hormis le scénario original, Dual Heroes paraît vouloir mettre l'accent sur les enchaînements et les coups spéciaux ; non pas seulement lors des attaques, mais également lors des déplacements. Les mouvements de caméra, même s'ils sont loin d'être définitifs, sont assez originaux, cherchant des angles de vue dynamiques.

Banana San

**EDITEUR : HUDSON**
**SORTIE : COURANT 1997**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : 97 ?**







# Xevious 3D/G

**Après une belle carrière dans les salles d'arcade dans les années 1980 (1983 en particulier), Xevious fait un come-back sur console PlayStation avec ne version nettement plus séduisante.**




images présentées dans t article sont issues d'une version en urs de dévepement, terinée à 40 % seulement.

s sont symbolisés par les triangles , alors que vos bombardements sont ialisés par la cible sur le sol.

En 1995, Namco a sorti le volume 2 de sa série des "Namco Museum" qui reprend les hits des jeux d'arcade de l'éditeur du début des années 80. Parmi les nombreux jeux de ce CD-Rom se trouvait Xevious, un shoot-them-up qui fit bien parler de lui en son temps. Les fans du jeu ont réclamé à Namco une nouvelle version. L'éditeur s'est aussitôt mis à la tâche. Le résultat : un Xevious relooké version 90's, avec eau courante et 3D à tous les étages !

## Xevious sous stéroïdes !

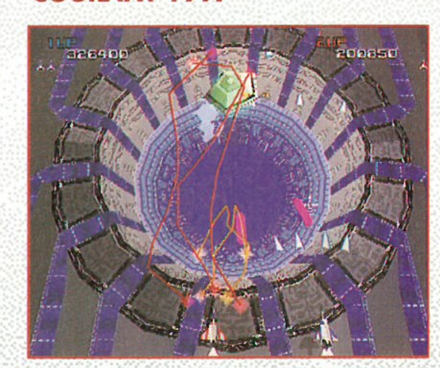
Vous pouvez survoler le terrain, selon le même principe que la version originale. La seule différence provient des décors plus détaillés et colorés. Comme dans la version originale, vous disposez d'un canon et pouvez larguer des bombes grâce à un viseur qui apparaît devant votre vaisseau. Vous pouvez aussi décider d'aller voir d'un peu plus près le plancher des vaches. Vous découvrez alors un Xevious en 3D, avec des décors souvent splendides. L'intérêt du jeu vient alors de la 3D : celle-ci introduit de nouveaux paramètres. Il faut veiller à se trouver à la même "altitude" que celle de l'adversaire. Cette nouvelle version dispose d'une interaction plus importante avec les décors : des obstacles sortent de cavités dans les murs,



des colonnes s'effondrent sous votre passage, des éléments du décor s'ouvrent et se ferment, vous forçant à bien calculer vos déplacements... Namco a pensé aux amoureux de la version originale. Le CD-Rom comprend, en plus de Xevious 3D/G, la version de 1983, ainsi que les déclinaisons suivantes : Xevious Super : 1985 et Xevious Arrange : 1995. Elle est pas belle, la vie ?

Banana San

**EDITEUR : NAMCO**
**MACHINE: PLAYSTATION**
**SORTIE : 1997 AU JAPON**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : COURANT 1997**







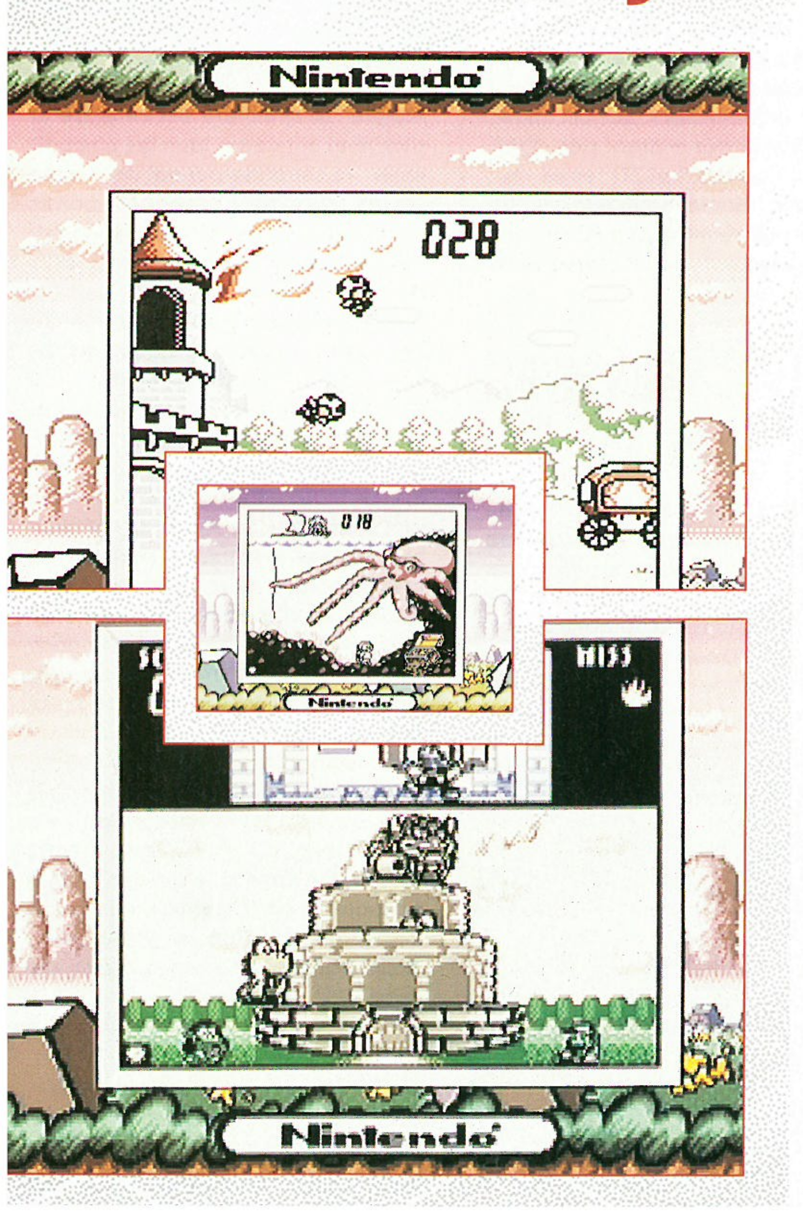


**EDITEUR : NINTENDO**
**MACHINE : GB**
**SORTIE : JANVIER 97 AU JAPON**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : COURANT 1997 ?**

Nintendo a repris, dans cette cartouche, quatre des vieux jeux LCD Game & Watch qui ont fait le bonheur des joueurs du début des années 80, et la fortune de Nintendo. À chaque fois, l'éditeur propose la version originale, plus une version identique, mais aux graphismes améliorés.

game boy

# Gameboy Gallery






# FIGHTERS MEGAMIX






Sarah et Grâce ont, à côté de leur jauge de vitalité, une représentation de leurs armures et des dommages qu'elles ont subis. Mais dans le cas des héros venant de VF, ce système n'est pas effectif.



Raxel n'a même pas eu le temps de se servir de sa guitare électrique...



**epompant une idée de Capcom (Street Fighter Vs X-Men) ou de SNK (la série des KOF), Sega ropose aux possesseurs de Saturn de réunir ses plus beaux gladiateurs issus de ses jeux d'arcade, sur un seul CD ! Un abuleux cadeau de Noël pour les amateurs de jeux de combat en 3D, avec la possibilité de réaliser enfin des joutes d'anthologie !**

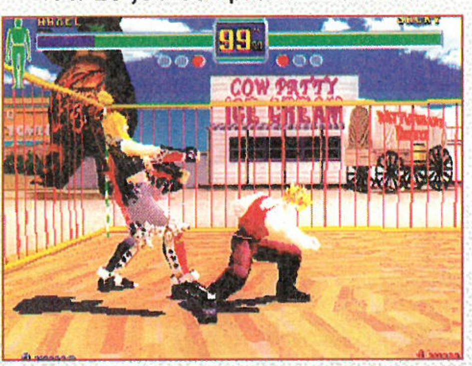


Une projection, et Bahn s'envole... C'est la première fois qu'un personnage de Virtua Fighter se bat dans un environnement clos !

Le jeu comprend 32 personnages en tout. Onze viennent de Virtua Fighter 2, et 11 autres viennent de Fighting Vipers, les deux jeux de combat de Sega qui marchent le mieux actuellement. Les dix autres combattants viendraient des différents jeux de combat 3D temps réel de la firme : Sonic the Fighter, Virtua Kids, etc. La rumeur veut même que certains éléments de VF 3 soient présents...

## Baston, vous avez dit "baston" ?

Selon les stages, les combattants s'affrontent soit dans des espaces fermés à la Fighting Vipers, soit dans des espaces ouverts, où un Ring Out vient pénaliser tout franchissement des limites. On parle même d'une "Reneval Version" pour les stages de VF1. Le jeu comprend aussi deux jauges : la première est celle de la vitalité et concerne tous les combattants ; la seconde permet de visualiser les dommages qui ont été portés à l'armure. Elle ne concerne bien évidemment pas les combattants issus de Virtua Fighter.




Le système de représentation des combattants est assez proche de la version Saturn de VF 2.

Sega ne s'est pas contenté de reprendre différents héros en les confrontant. Les programmeurs ont également introduit trois nouveautés. Les esquives (Kaxashi) permettent d'éviter une attaque et, dans le même mouvement, de lancer une contre-attaque. Lorsqu'on se fait planter par l'adversaire, on peut limiter la casse grâce à des techniques spéciales (Ukémi) proches de celles existant au judo. En adoptant une position adéquate, en plein air par exemple, pendant qu'on se fait projeter, on peut diminuer les points de dommage et ainsi récupérer beaucoup plus vite. Certains personnages sont dotés d'une armure bien pratique. Enfin, il existe quatre modes de jeu. Un Survival (éliminer le plus possible de combattants en un temps limite), un 1P mode, un VS Mode, un Team Battle et un Training Mode. De quoi faire, en somme !

Banana San

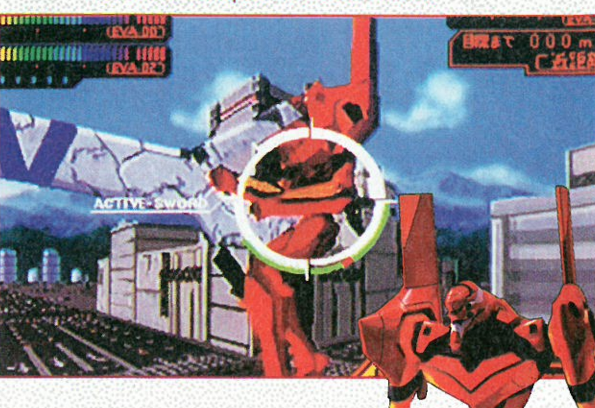
**EDITEUR : SEGA**
**SORTIE : 21 DÉCEMBRE 96 AU JAPON**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**







Pour les animations des Eva, les équipes de développement de Sega ont utilisé un procédé de Motion Capture afin d'accroître le réalisme lors des déplacements et des combats.




saturn

# EVANGELION 2nd IMPRESSION

**Ce n'est pas la première fois que Sega adapte en jeu vidéo le célébrissime Evangelion de Gainax. Mais la version précédente était passée plus ou moins inaperçue, à part chez les otakus. Il est probable que cette nouvelle mouture urfe sur la vague de popularité dont bénéficie actuellement Evangelion au Japon.**

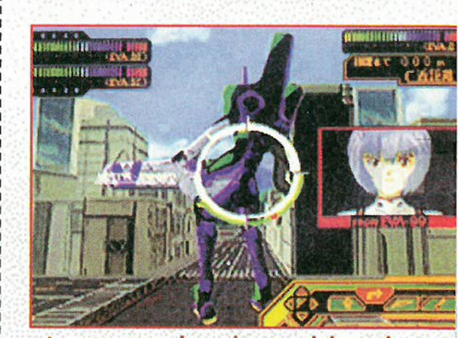
Sega a repris le principe de son Evangelion précédent : un jeu d'aventure avec des scènes d'action lors des combats des Eva contre les Anges. Pour Evangelion 2, les programmeurs de Sega ont décidé de réaliser un scénario original, bien que basé sur l'épisode n°15 de l'Animé. Un nouveau personnage, qui n'existe pas dans l'Animé, Mayumi Yamagichi, fait son apparition. C'est une nouvelle venue dans le lycée de Misato et de ses amis. Par rapport à la version précédente du jeu, de nouveaux personnages de l'Animé ont été ajoutés, comme Gendo et Ryoji. Un matin, Shinji arrive au lycée. Tout le monde est là, sauf Rei. Shinji se demande si Rei n'a pas reçu un "special order" et si elle n'est pas partie en mission. Ce jour-là, une nouvelle élève, Mayumi, est présente. Dans la même journée, le Centre Nerv voit sur ses écrans qu'un Ange se balade dans le coin. À peine le branle-bas de combat est-il donné, que l'Ange disparaît des écrans...

## Eva2

Vous allez piloter l'un des trois Eva mis à votre disposition. Les combats se déroulent en 3D, et les Eva et l'Ange sont eux aussi rendus en 3D. Evangelion 2 est un jeu multi-scénario : les différentes actions que vous allez faire, les choix que vous devrez réaliser conditionneront la suite du déroulement de l'histoire. Il n'y a pas un scénario, mais une trame sur laquelle viennent se greffer une multitude d'histoires différentes.

Banana San

**EDITEUR : SEGA**
**SORTIE : COURANT 1997**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**



Les animations et les combats ont subi les améliorations dues à la nouvelle Librairie graphique du kit de développement de la Saturn.




Les combats sont non seulement plus beaux et plus réels, mais ils sont aussi plus simples. La jouabilité très moyenne de la version précédente a été revue et corrigée.






En ville, vous trouverez des magasins, des hôtels, et tout ce qu'il faut pour vous refaire une santé.



Vous pourrez unir deux combattants : cela décuplera leurs forces et enlèvera beaucoup plus de points de vie à l'adversaire.

# Suikoden

**L'instant est précieux, il faut le savourer. Ce qui aurait dû être une simple bonne nouvelle prend l'ampleur d'un événement : un jeu de rôles arrive sur PlayStation en France. Non, vous n'êtes pas l'objet d'hallucinations, c'est la vérité vraie. Suikoden sortira le mois prochain en France.**

Votre aventure commencera ici, chez le roi Barbarosa.



Au cours des combats, des zooms s'offriront à vous.



L'occasion est trop belle : nous avons donc mis un point d'honneur à vous le présenter de fond en comble. Pour ce faire, situons le contexte de cette épopée konamienne...

## Affrontez des armées entières !

À l'instar de la plupart de ses confrères, Suikoden vous plonge dans un monde fait de magie, de preux chevaliers, de gentes dames et de félons, le tout noyé dans une atmosphère moyenâgeuse. Fils de Teo McDohl, général de la garde impériale et grand ami de l'empereur, le destin ne vous a laissé d'autre choix que de marcher sur les traces de votre père, et de vous engager. Mais si tout semble splendide de l'extérieur, vous allez vite vous rendre compte que la belle pomme est véreuse, et que les traîtres sont légion. Ce qui évidemment ne vous laissera pas de marbre... Un scénario qui s'annonce donc classique, mais dont le style a fait ses preuves. Quant au jeu en lui-même, il suit la pure tradition nippone, ce qui réjouira pas mal de fans, qui retrouveront dans ce soft tout le charme des purs RPG : rencontres, voyages et surtout combats. Ces derniers se dérouleront selon le classique et éprouvé système des menus, qui vous laissera le choix, lorsque vous serez confronté à un ennemi, entre le combat, la fuite, la négociation ou le paiement d'une rançon. Of course, tout le charme de ce style de jeu réside dans la gestion des séquences ; et la bonne nouvelle, c'est que celle-ci s'annonce simple et donc accessible aux néophytes. La mauvaise nouvelle, c'est que le jeu sera en anglais, et qu'il faut donc maîtriser un minimum la langue de Shakespeare. Mais bon... Notez que Suikoden offrira plusieurs types de combats, allant du simple duel à l'affrontement entre armées, qui est carrément spectaculaire. En dehors de cela, il vous







faudra aussi apprendre à diriger vos troupes, étant donné que vous pourrez compter jusqu'à six persos dans vos rangs... En tout, ce sont plus de 100 personnages que vous rencontrerez, guiderez ou affronterez dans un univers en 2D (pour les déplacements sur la carte) ou en 3D (au cours des combats). Mais quel que soit le nombre de D, un constat s'impose : ce premier RPG sur PlayStation a fort belle allure. Et les oreilles ne seront pas en reste, puisque les musiques, somptueuses, collent en plus à l'action. Reste à savoir si la durée de vie, la profondeur du scénario et la diversité seront eux aussi au rendez-vous. Mon petit doigt me dit que oui...

**EDITEUR : KONAMI**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : FÉVRIER 1997**

## Suikoden respecte la tradition des purs RPG nippons, ce qui lui garanti un probable succès.

*Certaines runes demandent beaucoup de force au personnage, et celui-ci pourra se retrouver au tapis le temps du combat.*




## La gestion des combats

Autant dans certains jeux elle peut être rébarbative, autant celle de Suikoden est simple à utiliser. Suivez le guide...

1. Lorsque vous rencontrerez un ou plusieurs ennemis, les choix suivants s'offriront à vous : le combat (vous passerez ensuite à l'écran 2), la fuite, le paiement d'une "rançon" ou encore passer votre tour (ce qui est le moins bon choix, je vous l'accorde). Sachez seulement que vous ne pourrez pas toujours fuir, et que si c'est le cas, vous perdrez un tour.
2. Si vous avez choisi le combat, vous pourrez sélectionner pour chacun de vos personnages : l'attaque (vous passerez à l'écran 3), la défense (votre personnage évitera le coup mais n'en portera pas à l'ennemi), la rune (qui souvent vous ôte des forces et vous met out pour toute la durée du combat), l'item (qui permet le plus souvent de guérir un personnage que vous choisissez) et l'union avec un autre personnage (cette union est souvent très efficace et ôte beaucoup de points à l'adversaire). Notez toutefois que tous les choix, en fonction de votre avancement dans le jeu, ne seront pas toujours disponibles.
3. Le plus simple reste à faire : choisir l'ennemi. Parfois, en fonction de vos pouvoirs, certains ennemis ne vous seront pas accessibles.













*Votre aventure commencera ici, chez le roi Barbarosa.*

## Ce n'est pas la concurrence qui nuira à Suikoden : il est le 1er RPG à sortir sur PlayStation française.



*Certaines attaques sont pour le moins spectaculaires...*

## Vos personnages...

Votre avancée dépendra souvent de la gestion de vos personnages. Chacun d'entre eux a ses propres forces et faiblesses, et il est indispensable de bien les connaître pour venir à bout des monstres qui vous attendent. Voilà de quoi dépendra le niveau de chaque perso...

- Les items : cela va de l'épée en passant par les médicaments, les antidotes, les haches...
- Les critères physiques : l'expérience, la force d'attaque, l'armure (c'est-à-dire la résistance aux coups), la puissance, l'agilité, la défense, la vitesse, le niveau de magie et la chance. Chaque combat gagné fera progresser le niveau de ces paramètres.
- Les runes : il en existe 27 dans le jeu, qui confèrent à leurs possesseurs des pouvoirs gigantesques.
- La formation : il s'agit de l'ordre dans lequel vous ferez évoluer vos personnages. Tâchez de mettre les plus costauds devant, et les magiciens en arrière.
- Les équipements : certains vêtements sont plus résistants que d'autres, et il vaudra mieux acheter à son personnage une veste de cuir qu'un gilet de laine (exemple imaginaire bien sûr).

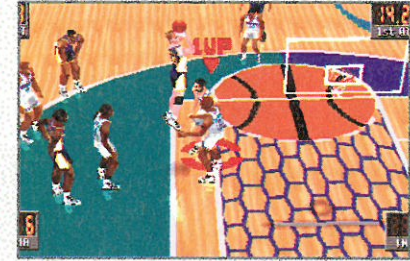



# NBA In The Zone 2

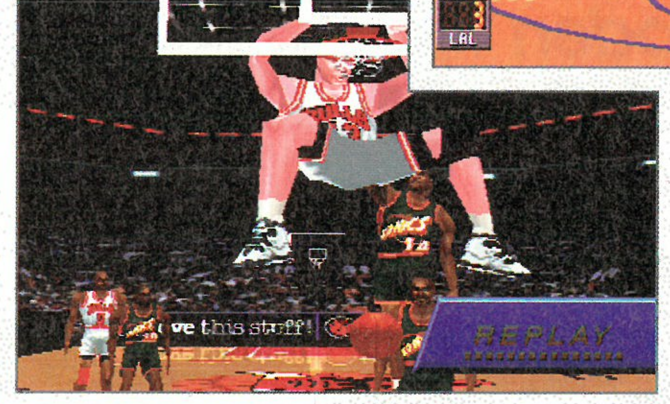
play station

**Le basket ball, c'est le sport culte des ados. Sport que les éditeurs ce sont empressé de mettre en pixels. Mais vous êtes-vous demandé quel serait le jeu idéal?**

*Si vous le voulez, vous pourrez écouter l'hymne national au début des rencontres.*



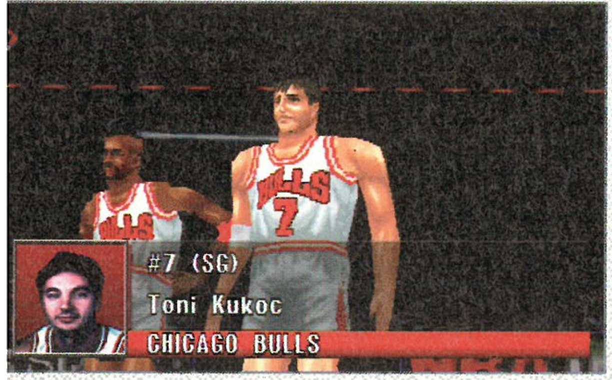

*Quatre angles de vue vous seront proposés, tous jouables a priori.*




*NBA In The Zone 2 est annoncé plus réaliste que le premier volet, et il ne sera pas aussi facile que ça de dunker.*




*Les lancer-francs sont simples : il suffit d'appuyer au moment où le curseur est au-dessus du panier.*




*Chaque visage des 384 joueurs de la NBA a été reproduit avec fidélité.*

Ah, le jeu de basket idéal... Il serait simple à manier, beau, très beau, tout en 3D, avec une animation aux petits oignons, issue de la Motion Capture... On pourrait même voir les joueurs sur le terrain avec leurs vrais visages, leurs vraies tailles. Bien sûr, les 26 équipes de la NBA seraient là, avec leurs 384 joueurs professionnels, leurs véritables maillots ; et pourquoi pas, soyons fous, les noms des joueurs au dos de ces maillots.

## I had a dream

Ah, quel pied... Et mieux même : ce jeu donnerait la possibilité de participer à un match amical, des play-off, une saison complète, de vendre, échanger ou créer des joueurs, et d'assister à des matchs aussi réalistes que funs.

Sur le terrain, les joueurs subiraient l'effet de la fatigue, commettraient des fautes et des erreurs, pourraient dribbler en pivot, feinter, subtiliser les balles à l'adversaire, faire des passes "aveugles", accélérer, faire des appels de balle ou encore changer de formation en cours de jeu, suivre le ballon des yeux... Bien évidemment, on pourrait jouer à huit en même temps, et on pourrait même imaginer voir, au début des matchs, la présentation des joueurs, et entendre auparavant l'hymne national chanté... Quel pied ce serait ! Tiens, je lui ai même trouvé un nom : NBA In The Zone 2. Le rêve rejoindra-t-il la réalité ? Réponse dans un petit mois...

**EDITEUR : KONAMI**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : FÉVRIER 1997**




# ISS Deluxe

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : KONAMI**
**DISPONIBILITE EUROPE : FÉVRIER 1997**

Il fallait s'y attendre. La version PlayStation de ce hit sur Super Nintendo et Megadrive, pointe enfin le bout de ses crampons. Certes, les changements ne sont pas aussi radicaux que pourrait supposer une transposition sur 32 bits, mais retrouver ce superbe jeu de foot sur la PlayStation est déjà une excellente nouvelle. Ceux qui ne l'ont pas connu sur les 16 bits n'en seront que plus heureux. Test le mois prochain !




# Street Fighter Kids




Voici ce que les programmeurs de Capcom s'amusent à faire en interne lorsqu'ils s'ennuient. Un jeu qui ne sortira jamais, et qui reprend en format SD les personnages de Street Fighter. Ce titre tourne sur Super Nintendo et n'est semble-t-il pas destiné à la vente... Y en a qui vont criser !

**MACHINE : SUPER NINTENDO**
**EDITEUR : CAPCOM**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : JAMAIS !**




# Chrismas Nights

**MACHINE : SATURN**
**EDITEUR : SEGA**
**DISPONIBILITE EUROPE : NOEL 96 !**







Quelques lignes pour vous dire que Sega fricotte avec Papa Noël et vous offre pour l'achat d'une Saturn, deux jeux parmi les suivants : World Wide Soccer '97, Nights, Daytona USA CCE, Fighting Vipers et Virtua Cop 2. Ce CD reprend les deux premiers niveaux de Nights. Tous les décors, ainsi que Claris et Elliot ont été refaits pour la circonstance. La neige, les sapins, tout ça quoi. Une heureuse initiative... et toutes nos excuses pour ne vous prévenir que maintenant.





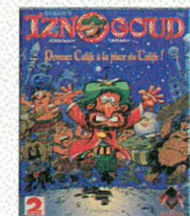


# «recyclez» vos Jeux !

RecycleWARE, spécialisé dans les jeux vidéo "recyclés", autrement dit d'occasion, vient d'ouvrir son premier magasin place des Innocents, à Paris (1, rue Pierre Lescot au Forum des Halles). RecycleWARE vend du Hardware et du software recyclés, c'est-à-dire vérifiés, reconditionnés et garantis trois mois. En outre, la boutique reprend les jeux déjà utilisés contre des bons d'achat à valoir sur d'autres jeux neufs ou recyclés. RecycleWARE se concentrera dans un premier temps sur les produits 32 bits Saturn et PlayStation.

# Iznogoud







Iznogoud, le personnage d BD créé par Goscinny Tabary, arrive sur PlayStatio dans un jeu de plates-form délirant. Au programme, 15 niveaux répar sur 4 mondes, remplis de personnages mod lisés et animés en 3D. Espérons que le je sera à la hauteur de la bande dessinée On vous en dit plus dès que possible, comn d'hab' !



**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : MICROIDS**
**DISPO.EUROPE : MARS 97**

## telex

Human pré-
entait sur
e Shoshin-
'une simu-
tion de F1
d'une flui-
té surpre-
nante.
tuellement
à 80 % de
n dévelop-
pement, il
promettait
déjà !

## telex

nyo a fina-
ent décidé
de ne pas
briquer de
Nintendo 64
me c'était
prévu au
départ. Il
erait même
stion pour
te société
de laisser
mplètement
tomber
'industrie
jeu vidéo.

## telex

lques news
de Capcom
Japon : le
plus gros
ojet de la
me nippone
est en ce
moment Bio
ard 2, qui
passe même
ant Street
ghter 3 ou
reet Figh-
ter EX. On
arle aussi
développe-
nt de Star
adiator 2.

playstation saturn

# Abe's Odd

**Abe's Oddysey est l'histoire incroyable de deux personnes, Sherry McKenna et Lorne Lanning, qui décident un beau jour de créer un jeu vidéo...**



## Abe, esclave rebelle

Sur une lointaine planète, Abe* est esclave dans une grosse exploitation agro-alimentaire qui utilise les êtres vivants de ce monde comme nourriture. Hélas, les dirigeants se rendent à l'évidence que leurs produits, salades, hamburgers et jus de fruits, ne se vendent plus. D'où l'idée de créer une nouvelle recette - "new & tasty" (nouveau et goûteux) - à base de Mudokon, la race de Abe. Découvrant par hasard leurs intentions, Abe décide de réagir et d'empêcher le génocide d'ores et déjà réglé...

*Pour l'anecdote, le nom originalement choisi était Abraham Lure (prononcez "Abe and you").

Pourquoi incroyable, tout simplement parce qu'issus tous deux de l'industrie du cinéma et des effets spéciaux made in USA (ils figurent l'un et l'autre parmi les premiers pros en matière d'effets spéciaux conçus sur ordinateur), ils en ont eu assez. Marre d'être dépendants de grosses boîtes pleines de fric, marre des studios hollywoodiens et des producteurs qui ne comprennent rien à leur boulot. Un jour, il y a de cela deux ans, Lorne parvient à convaincre Sherry de créer un jeu vidéo. Leur concept : la "storydwelling" ou l'immersion totale du joueur dans un univers fantastique, une interactivité à toute épreuve, un langage propre aux personnages et une aventure répartie sur cinq titres. Seulement voilà : comment se donner les moyens de réaliser cette saga ? Bien qu'ayant rencontré la plupart des sociétés éditrices et distributrices de jeux vidéo dans le monde, souvent intéressées par le projet, Lorne et Sherry ne concluent aucun accord. La raison : "Nos conditions ne semblaient pas leur (les éditeurs) convenir : ils voulaient avoir un droit de regard sur le produit - «notre bébé» - ce qui, pour nous, était impensable."



Ils voulaien
un droit de
regard
sur notre
bébé
c'était
impensable

YSSEY

Jusqu'au jour où... ils entrent en contact avec un milliardaire qui croit en eux et leur fait un chèque de 3 millions de dollars. "Nous n'avons aucun compte à lui rendre ! D'ailleurs, il ne sait probablement pas ce qu'est un jeu vidéo. Il nous fait confiance, c'est tout..." De l'argent investi découle Odd World Inhabitants, développeur de Abe's Oddysey, un jeu de plates-formes/réflexion en 3D avec une vue de profil qui sort très largement des sentiers battus. Voici pour vous les premières images en exclusivité mondiale.

Benji

**EDITEUR : GT INTERACTIVE**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : MAI 1997**

## Cinq points qui marquent l'exception

1 - L'univers en 3D, les personnages qui peuvent se parler et agir en temps réel et les scènes cinématiques sont d'une rare beauté.

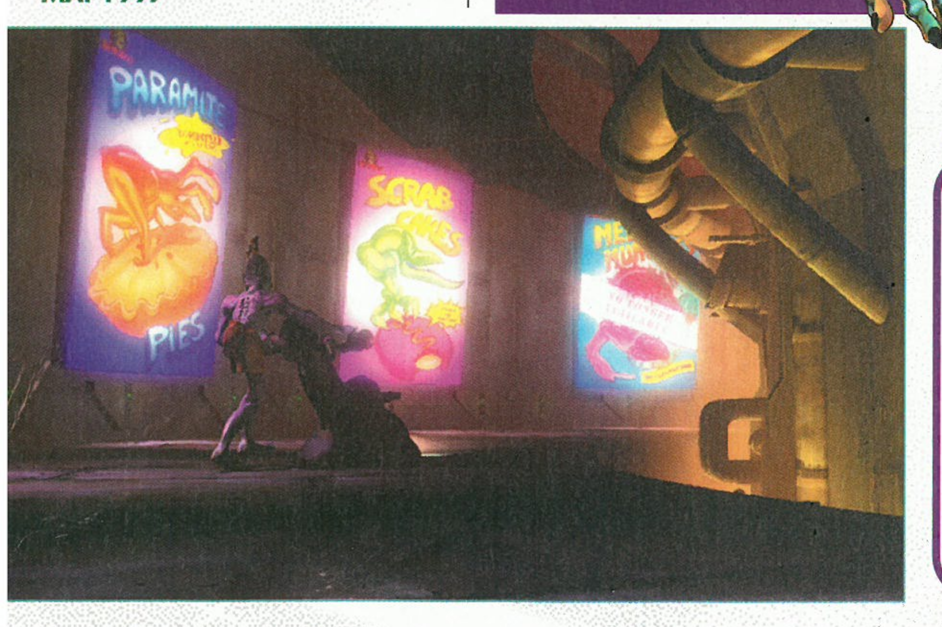
2 - (Flashback + Prince of Persia + Another World)10 + beaucoup de magie, un shaman et du mysticisme = Abe's Oddysey !

3 - Le fait de pouvoir contrôler par l'esprit ou la parole un animal (appelé Elum) et les bads du jeu... jusqu'à les faire exploser en mille morceaux lorsque l'on n'en a plus besoin.

4 - Les moins vigilants n'auront pas droit à la vraie fin...

5 - Le premier titre (sur cinq prévus pour les années à venir) conçu par de vrais professionnels de l'industrie du cinéma et des effets spéciaux.






## Les créateurs

Sherry McKenna et Lorne Lanning sont les instigateurs du mouvement. On leur doit respectivement les attractions Back To The Future que l'on peut voir dans les Universal Studios (parc à thème en Floride et en Californie) et Seafari, une attraction entièrement en images de synthèse que l'on a pu voir au dernier salon Imagina (un dauphin précède un sous-marin dans l'exploration d'une épave sous les flots). Ce sont eux, les Odd World Inhabitants ("odd" signifiant "étrange" en anglais).

# Porsche Challenge



**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : SCEE**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : MARS 1997**

Nous vous en avons parlé récemment : SCEE, la branche européenne de Sony, développe actuellement la toute première simulation de Porsche sur PlayStation. Porsche Challenge était d'ailleurs en démonstration sur le stand du constructeur lors du dernier Multimedia World Show à Paris. Voici donc de nouvelles images qui tendent à confirmer nos dires : "C'est beau et certainement très fun à jouer". Comment résisterez-vous au plaisir d'éprouver les sensations de conduite de la Boxster (autour de 250 000 francs dans le commerce), pour seulement 350 francs sur votre console préférée ? Un titre très attendu ! PS : La démo de ce jeu est disponible sur le prochain CD vendu avec PlayStation Magazine N°7, en kiosque le 8 Janvier prochain.

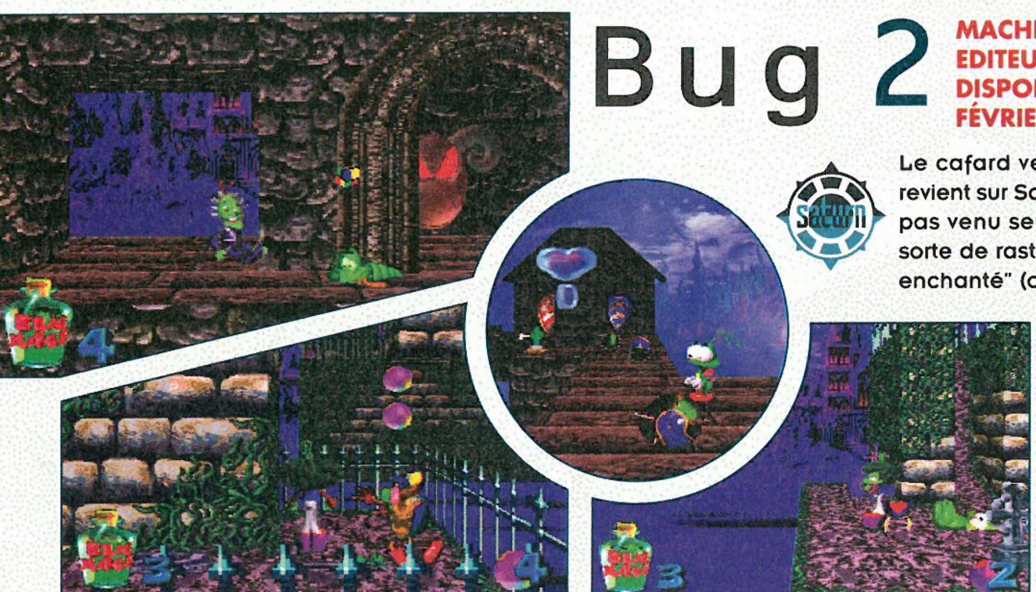



## elex

Au Japon, ould Edge pour ayStation e devrait as passer perçu. En fet, pour quelque 000 yens upplémen-ires (150 ncs envi-ron), il sera pos-sible 'acquérir kit Sould e compre-nant un paddle coré, des rtes per-sonnages ainsi que autocol-lants. Un indispen-able pour tous les fans.

# Formes plates en 3D chez Sega

***Pour fêter dignement la nouvelle année, le hérisson bleu et le cafard vert si chers à Sega déboulent sur Saturn.***



## Bug 2

**MACHINE : SATURN**
**EDITEUR : SEGA**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : FÉVRIER 1997**

Le cafard verdâtre aux yeux globuleux revient sur Saturn, mais cette fois-ci il n'est pas venu seul. Un chien chenille et une sorte de rasta tout droit sorti du "Manège enchanté" (où peut bien être "Pollux" en ce moment même ?) sont là pour l'aider à trouver la voie dans le dédale de niveaux en pure 3D qui composent le jeu. Dès le départ, le joueur choisit d'incarner l'une ou l'autre de ces bestioles au look si particulier. À lui ensuite de les utiliser au meilleur de leurs capacités.

## Sonic 3D Blast

**MACHINE : SATURN**
**EDITEUR : SEGA**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : FÉVRIER 1997**

Sonic et sa kyrielle de petits amis sont les protagonistes de cette aventure aux décors en 3D isométrique. Prisonniers à l'intérieur d'horribles créatures - des robots pour la plupart, qui en veulent à la vie du hedgehog - les potes de Sonic - oiseaux, lapins et vaches folles - n'attendent que leur héros pour pouvoir gambader de nouveau en toute liberté. Une multitude de niveaux reliés les uns aux autres, des milliers d'anneaux et Tails sont au menu... Un come-back de mascotte qui ne passera pas inaperçu.



Du nouveau sur Toshind 3. Alors qu l'on attend plus de 30 personnages jouables, trois nou-veaux comba tants feron leur appari tion : Iwa-shiro Nagis un détectiv privé japo-nais, David un petit jeunot et B Fo qui n'es pas sans faire pense à Fo Fai.



Récemment sorti en manga, "Le Roi Léo" d'Osamu Tezuka devrait aus être adapté en jeu vidé C'est la Ni tendo 64 qu accueillera le petit prodige japonais... en mars 199



Samuraï Sho down 1 et 2 dans un seu package pou PlayStation En effet, c deux titres forts du je de combat devraient être vendus ensemble au Japon, dès mois de février. On peut toujou attendre en France... Tiens, ça devrait arr ver aussi vite qu'une interventic de l'ONU ! C'est pour dire.




# SNK : le knock out sur PlayStation !

*Samuraï Shodown 3 et King of Fighters '95, deux des plus récents musts de SNK, débarquent enfin sur PlayStation. En cumulant, ce ne sont pas moins de 36 personnages qui vont tomber entre les mains expertes des pros de la baston...*

elex

## bel Assault II

HINE : PLAYSTATION
UR : LUCAS ARTS
ONIBILITE EUROPE : MARS

tendait depuis longtemps les jeux de la saga de la Guerre des Etoiles ayStation. Dans cette version, on y ve les scènes d'action du jeu origi- ais avec des nouvelles scènes spé- nent filmées. Le jeu consiste en plu- séquences de tir soit aux commandes sseaux intercepteurs, soit à la place oldat qui tire sur tout ce qui bouge. r que la version américaine est d'ores à dispo dans les boutiques import.



elex

## rklight

HINE : PLAYSTATION
UR : ELECTRONIC ARTS
ONIBILITÉ EUROPE : PRINTEMPS

ventures intergalactiques sont déci- nt le fort d'Electronic Arts (EA pour imes). Cette fois, il est question de ique, de négociations avec les Rep- ıne race extraterrestre belliqueuse, combats spatiaux en 3D temps réel des systèmes solaires de grande é (il n'y a qu'à voir les reflets sur le de votre vaisseau pour vous rendre e du potentiel de ce jeu). Espace et ies...



## Samurai Shodown 3

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : SNK**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : FÉVRIER/MARS 1997**

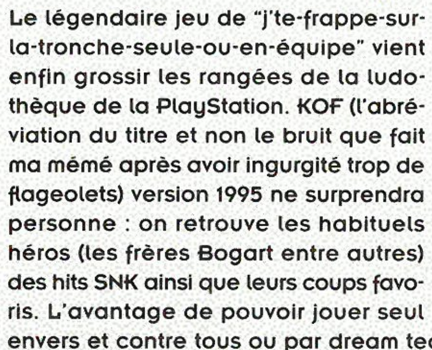
Nul ne comprend ce qu'ils se disent (forcément, ils causent en nippon), mais qu'importe : ce qui compte, c'est que les deux combattants réunis sur le ring, l'espace de longues secondes, s'en donnent à cœur joie. Tous les coups sont permis pour la douzaine de personnages du jeu, heureux protagonistes du troisième volet de ce hit des années 90 sur Néo Géo. Parmi les plus : la possibilité de choisir le double maléfique de chacun des assaillants - méchant jumeau présentant des différences par rapport au gentil et maîtrisant d'autres prises - et la jauge de puissance permettant de frapper plus fort l'adversaire une fois celle-ci remplie. Sans oublier les zooms à go-go, les graphismes fins et l'univers japonais médiéval si singulier de Samuraï Shodown. Zoom dans Joypad n°57, page 74.




## The King of Fighters '95

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : SNK**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : FÉVRIER/MARS 1997**

Le légendaire jeu de "j'te-frappe-sur-la-tronche-seule-ou-en-équipe" vient enfin grossir les rangées de la ludothèque de la PlayStation. KOF (l'abréviation du titre et non le bruit que fait ma mémé après avoir ingurgité trop de flageolets) version 1995 ne surprendra personne : on retrouve les habituels héros (les frères Bogart entre autres) des hits SNK ainsi que leurs coups favoris. L'avantage de pouvoir jouer seul envers et contre tous ou par dream team de trois donne pas mal de piquant au jeu. Les inconditionnels du genre apprécieront. Zoom dans Joypad N°56, page 68.








**telex**

Le journal économique ıikkei vient d'annoncer que Sony venait de ındre sa dix millionième 'layStation. Cela se répartit de la manière suivante : ,2 millions au Japon, 45 millions aux États-Inis et 2,35 millions en ırope. Choi-s ton camp, camarade !

**telex**

Les rumeurs gonflent à ıropos d'une ;aturn 2 qui erait basée ur le Model 3 de Sega Japon en ırcade. Rap-ılons que le Model 3 est le nouveau ;ystème uti-isé pour le évelopppement de Virtua Fighter 3.

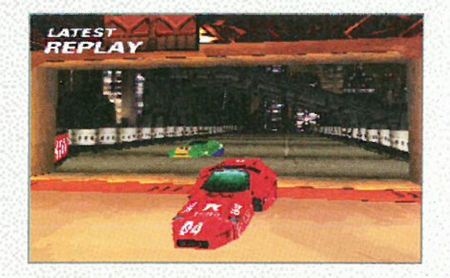
**telex**

"Les trois les nains", le jeu où l'on dirige ɔis person-ıges en même temps, est ənfin dispo-nible sur turn. Voilà ıui est dit et qui est écrit.

# Road Rage

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : KONAMI**
**DISPONIBILITE EUROPE : FÉVRIER 1997**

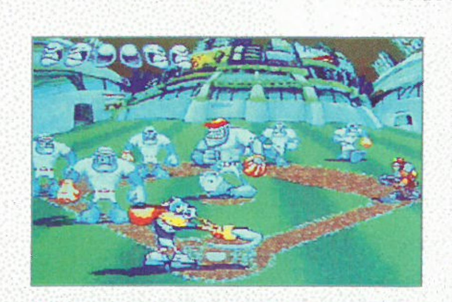


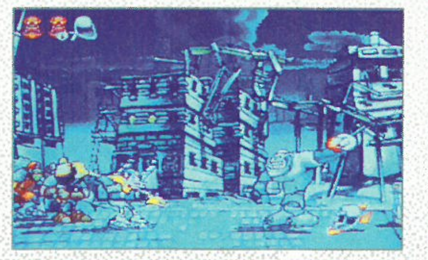







Amateurs de sensations vraies et de vitesse supersonique, vous allez certainement être comblés dans pas très longtemps. Avec Road Rage, c'est le grand saut dans l'angoisse et la peur. Directement converti de l'arcade, Road Rage vous place à bord de surpuissants bolides - on devrait plutôt dire des vaisseaux spatiaux - uniquement destinés à disputer des courses illicites. Différents circuits sont évidemment au programme, du plus tortueux au plus linéaire, avec toutefois une constante : les adversaires sont coriaces !





# Ten Pin Alley




Fallait bien que ça arrive un jour, un jeu de bowling sur une 32 bits... Remarquez, on a bien du pachinko et du flipper. Y a même des simulateurs de moto-cross. Pour ceux qui aiment, ça sera bien. Pour les autres, eh bien ils passeront leur chemin. Voilà c'est tout, rien d'autre à dire sur un jeu pareil, franchement. À part que tout est en 3D, qu'on peut recevoir la boule sur la tronche et que l'on peut jouer jusqu'à six...

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : AMERICAN SOFTWORK CORP.**
**DISPONIBILITE EUROPE : FÉVRIER 1997**




# Broken Helix







Blasé des Doom-like et autre jeux de tir bourrins ? Alors réjouissez-vous, car Broken Helix ne fait pas du tout dans le genre... Oh, bien sûr, il y a bien une petite arme en bandoulière (pas grand-chose, juste un petit fusil à pompe de rien du tout ou alors un laser-blaster), et quelques grenades à fragmentations qui détruisent tout sur son passage, mais rien de bien méchant en vérité ! Vous l'avez compris, une fois de plus, vous allez devoir jouer les Rambo en herbe pour nettoyer la vermine rampante qui osera montrer le bout de ses tentacules devant vous. Ça promet une belle bagarre !

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : KONAMI**
**DISPONIBILITE EUROPE : MARS 1997**



**RETROUVEZ D'AUTRE NEWS JAPONAISES E EUROPEENNES SUR 3615 JOYPAD**

urope

news

# Winning Eleven 97




**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : KONAMI**
**DISPONIBILITE EUROPE : MARS 97**




Si les jeux de football 16 bits ont très longtemps stagné en terme d'innovations et de performances techniques, il n'en va pas de même pour les 32 bits. La preuve en images avec Winning Eleven 97, qui pourrait bien sortir en officiel sous le nom de Goal Storm 2. Sans trop m'avancer, ce jeu de foot pour un ou deux joueurs a des allures de futur bon titre. Se rapprochant de FIFA'97 et Worldwide Soccer'97, Winning reprend également certains points d'ISS Deluxe (du même éditeur), notamment dans la gestion de joueurs "motion capturés" jusqu'à la moelle. Ceux-ci s'affronteront dans un championnat, une coupe, un match amical, un tournoi, ou bien tout simplement aux tirs aux buts. Les amateurs du ballon rond et des soirées pizza de Roger Zabel sur TF1 feraient bien de surveiller ce titre apparemment très complet.

elex

nouvelle rsion de ga Rally ait être sponible x États-. Celle-spécialement çue pour NetLink, mettra à joueurs 'affron-lors de courses fernales le Net. e excel-nte ini-ative de Sega.




# Contra, Legacy of War

play station

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : KONAMI US**
**DISPONIBILITE EUROPE : FÉVRIER 1997**

On attendait avec impatience le Contra 32 bits sur PlayStation. Eh bien, il arrive très bientôt, avec pas mal de retouches il faut bien le dire. Ce jeu a été développé par la branche américaine de Konami, qui a opté pour une vue 3D polygonale. Cartons et destructions sont au programme ! La version américaine est en vente dans les boutiques import.

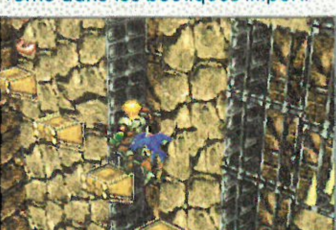


elex

## rk Forces

**UR : LUCAS ARTS**
**HINE : PLAYSTATION**
**ONIBILITE EUROPE : MARS 1997**

ıné un certain flou sur ce titre qui devait éveloppé exclusivement sur Nintendo les équipes américaines de Lucas t qui ont mystérieusement stoppé le pour se concentrer sur cette version tation. Fidèle adaptation du jeu ori-ur PC, cette mouture a même intégré uveaux stages. La version américaine vente dans les boutiques import.







DANS UN MONDE QUI
NE FAIT PAS DE CADEAU...
NOUS SI !
ON ACHEVE LES MORTS
3615
* 2,23 F la mn
Cons
NFIN UN PEU DE FUN, DANS CE MONDE SAUVAG
PLAYSTATION
TOP DES TOPS DU MOIS
TORTOON 2 259 F + 0F
RNING ROAD 299 F + 0F
EVALIER DE BAPHOMET 299 F + 0F
MB RAIDER 329 F + 0F
CITY 2000 329 F + 0F
VIET STRIKE 349 F + 0F
RONICLE OF THE SWORD 349 F + 0F
ASH BANDICOOT 349 F + 0F
HARD TRILOGIE 349 F + 0F
NDEMONIUM 349 F + 0F
PE OUT 2097 349 F + 0F
KE NUKEM* (*SI SORTIE SURPRISE) 349 F + 0F
TREM GAMES 2 349 F + 0F
STRUCTION DERBY 2 349 F + 0F
KE NUKEM 3 D 349 F + 0F
ISTED METAL 2 349 F + 0F
IEN 349 F + 0F
TOP TOUT COURT
EET RACER DELUXE 259 F + 0F
OADED 329 F + 0F
SIDE SOCCER 329 F + 0F
97 349 F + 0F
RHAMMER 349 F + 0F
MMAND AND CONQUER 349 F + 0F
T 349 F + 0F
RTAL KOMBAT TRILOGIE 349 F + 0F
RGLADIATOR 349 F + 0F
GON HEART 349 F + 0F
AND KLAWD 349 F + 0F
ASH COURT 349 F + 0F
OM 2 349 F + 0F
NSTER TRUCK 349 F + 0F
EL HARBINGER 349 F + 0F
TOP QUAND MEME
T GOES TO HOLLYWOOD 329 F + 0F
RO MACHINES 3 329 F + 0F
AX (LEMMINGS LAND) 349 F + 0F
AU RUGBY 349 F + 0F
EN 349 F + 0F
DCORE 4X4 349 F + 0F
K 2 349 F + 0F
ER TENNIS 349 F + 0F
UPTOR 349 F + 0F
TORY BOXING 349 F + 0F
JAM EXTREM 349 F + 0F
JECT OVERKILL 349 F + 0F
LIVE 97 369 F + 0F
97 369 F + 0F
LAM 369 F + 0F
SADER NO REMORSE 369 F + 0F
NOUVEAU ET UNIQUE !!! REVEND CASH (CONTRE UN CHEQ
Rachat : Jeux Playstation : 70/100/130/150 Francs - Jeux Saturn : 70/100/130/150 Fran
Jeux S. Nintendo : 50/100/190 Francs - Jeux Megadrive : 50/70/130/150 Fran
GARANTIE DE PAIEMENT DELAI MAXIMUM : UNE SEMAI
LE PLUS GROS CATALOGUE
DE JEUX SUR LE MINITEL
DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7
TÉL. 92 02 06 04
MATERIEL
& ACCESSOIRES
PLAYSTATION
CORDON PERITEL RVB 99 F + 0F
MEMORY SONY 15 BLOCS 169 F + 0F
MEMORY SONY 15 BLOCS COULEURS 99 F + 0F
MEMORY SONY 120 BLOCS 299 F + 0F
PISTOLET PSX/SATURN 289 F + 0F
SATURN
TOP DES TOPS DU MO
TUNNEL B1 329 F +
DAYTONA 2 349 F +
TOMB RAIDER 349 F +
SCORCHER 349 F +
DOOM 349 F +
STREET ALPHA 2 349 F +
FIGHTING WIPERS 349 F +
WORLD WIDE SOCCER 97 349 F +
SOVIET STRIKE 369 F +
VIRTUAL ON 369 F +
FIFA 97 369 F +
TOP TOUT COURT
CRUSADER NO REMORSE 369 F +
BREAK POINT TENNIS 349 F +
HEXEN 349 F +
CRIME WAVE 349 F +
DRAGON HEART 349 F +
SPOT GOES TO HOLYWOOD 349 F +
VIRTUA COP SEUL 349 F +
VIRTUA COP + GUN 479 F +
NHL 97 369 F +
HULK 2 349 F +
RELOADED 349 F +
TRASH IT 349 F +
AMOK 349 F +
PLUS TOUS LES AUTRES SUR L
3615 CONSOLPLUS
A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDE
TITRES
PRIX
CONSOLES
PRI
FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F
TOTAL
COORDONNÉES
Nom :
Prénom :
adresse :
Ville :
Code Postal
REGLEMENT
CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
CARTE BANCAIRE
Expire fin
CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
Les frais de port : c'est nul !
0 Francs*
Depuis 5 ans déjà ...
petits prix + port gratuit
=
Les moins chers de France
3615
Consolplus
* à partir de 100 Francs d'achat
S CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES
X MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
jP 11/96

urope

news

# Supergames made in Paris

Crédits photos © Patrick Sordoillet

Du 27 novembre au 1er décembre dernier, s'est tenu le Salon du Jeu vidéo, porte de Versailles à Paris. Rebaptisé sottement le Multimedia World Show, il ne fut malheureusement pas à la hauteur de notre attente, puisque manquaient nombre de gros éditeurs (Nintendo en tête). Pour notre part, nous étions une fois de plus présents pour la plus grande joie des lecteurs et lectrices qui sont venus nous faire un petit coucou. Rendez-vous l'année prochaine !






elex

## Cité des fanfants perdus

**HINE : PLAYSTATION**
**UR : PSYGNOSIS**
**ONIBILITÉ : FÉVRIER 1997**

confirmé, le fax vient de tomber : La es enfants perdus, fabuleuse aven-n 3D annoncée sur PlayStation, sor-n février prochain ! Merci qui ? Merci gnosis, dont on ne compte plus le re de hits actuellement en vente sur nsole 32 bits de Sony (WipEout 2097, etc.). Voici quelques images pour devant ce très beau jeu d'aventure...



elex

## flingue pour ayStation !

om de code : Cobra Gun. Vendu au e 299 francs, il se branche aussi bien turn que sur PlayStation, grâce à ses embouts jumelés. Même si avec des omme Die Hard Trilogy, il est très pra-il n'est malheureusement pas très . À voir tout de même. Dans le même , un "viseur" pour le "gun" de Virtua est mis sur le marché avec en prime e tailles de visée (149 francs). Ces sont disponibles à la boutique Game n à Paris Xe.





# Dark Savior



**EDITEUR : SEGA**
**MACHINE : SATURN**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : FÉVRIER 97**






C'est un heureux concours de circonstances que ceci, ma foi. Pensez donc : au moment où nous faisons un dossier sur les RPG dont la conclusion est que nous manquons de titres en France, nous voilà les heureux artisans d'une preview de Dark Savior, grand jeu d'A-RPG devant l'Éternel. Comme cela a déjà été fait dans le n° 57 de Joypad, je ne peux m'empêcher de vous conter à nouveau les aventures de notre brave héros le chasseur de primes : ses malheurs commencent le jour où la créature qu'il escorte en bateau s'échappe et absorbe tout l'équipage. Vous aurez donc à traverser le bateau pour retrouver la créature. Une fois ceci fait, tout se jouera. Selon le temps que vous mettrez à intercepter la créature, le scénario sera différent. Et en sachant qu'il en existe cinq, vous baverez en attendant l'arrivée de ce must de Sega. Un grand de l'aventure s'annonce ! Zoom dans Joypad N°57, page 70.

# Legacy of Kain

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : BMG INTERACTIVE**
**DISPONIBILITE EUROPE : FÉVRIER 1997**

Kain était dans le cercueil et... euh... c'est pas ça ?

Attention, attention, Legacy of Kain, le jeu de le BMG, va bientôt sortir... Nous vous prions d'attacher vos ceintures et de préparer les gousses d'ail. Le jeu d'aventure à l'intro splendide et au taux d'hémoglobine le plus élevé qui soit, n'est pas dénué d'intérêt non plus. Mais ma parole, on dirait qu'il a tous les atouts, alors ! Ben ouais, mais bon on va pas trop s'emballer non plus. Le test, c'est pour le mois prochain, alors un peu de patience s'il vous plaît. En plus, il sortira en version française intégrale... Donc, voilà. Allez, circulez ! Enfin, si vous voulez, on vous oblige pas non plus.



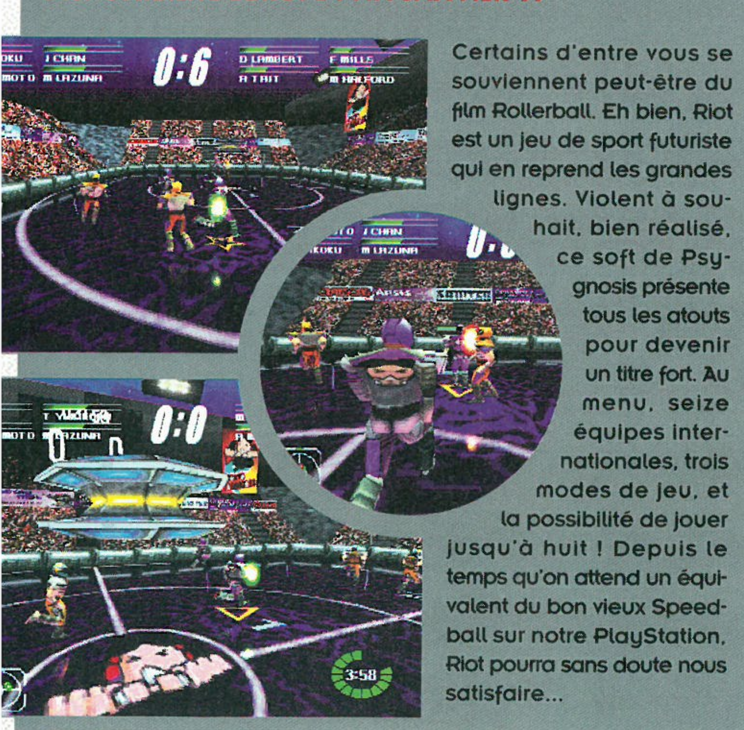



Le jeu Quak
d'ID Softwa
pourrait bi
être une
exclusivité
Saturn pour
le début de
l'année 97.
Les posses-
seurs de
PlayStation
devraient
alors
attendre
quelque moi
de plus pou
découvrir c
jeu événeme
pour le mon
de la
console.

# Riot



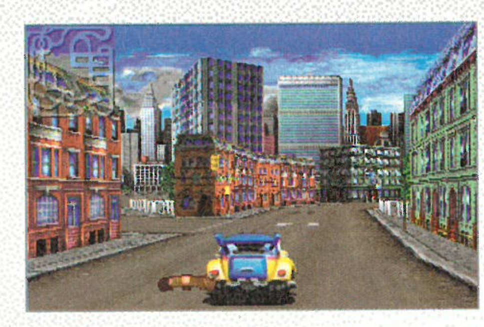

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : PSYGNOSIS**
**DISPONIBILITE EUROPE : FIN JANVIER 97**



Certains d'entre vous se souviennent peut-être du film Rollerball. Eh bien, Riot est un jeu de sport futuriste qui en reprend les grandes lignes. Violent à souhait, bien réalisé, ce soft de Psygnosis présente tous les atouts pour devenir un titre fort. Au menu, seize équipes internationales, trois modes de jeu, et la possibilité de jouer jusqu'à huit ! Depuis le temps qu'on attend un équivalent du bon vieux Speedball sur notre PlayStation, Riot pourra sans doute nous satisfaire...

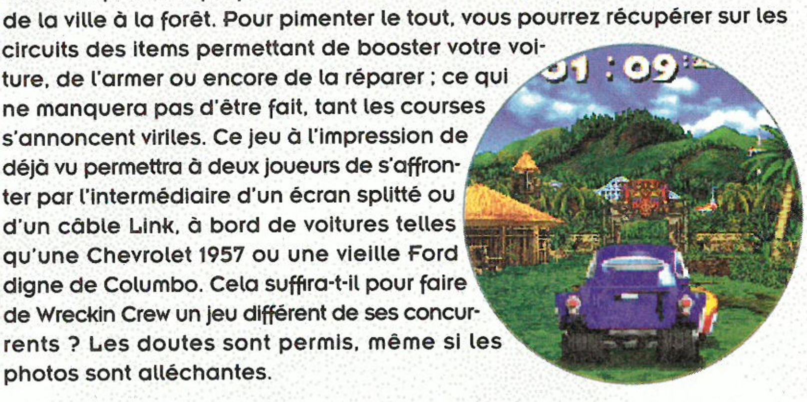



# Wreckin Crew



**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : TELSTAR**
**DISPONIBILITE EUROPE : MARS 1997**



L'esprit Motor Toon et autre Penny Racers est à la mode. En effet, dans la catégorie jeux-de-voitures-super-drôles-en-3D-avec-pleins-d'items viendra s'ajouter, en mars prochain, Wreckin Crew, de Telstar. Basta le côté technique et simulation : ce titre anglais est 100 % fun (doux espoir), et les courses qu'il vous propose vous emmèneront dans quatre mondes allant de la ville à la forêt. Pour pimenter le tout, vous pourrez récupérer sur les circuits des items permettant de booster votre voiture, de l'armer ou encore de la réparer ; ce qui ne manquera pas d'être fait, tant les courses s'annoncent viriles. Ce jeu à l'impression de déjà vu permettra à deux joueurs de s'affronter par l'intermédiaire d'un écran splitté ou d'un câble Link, à bord de voitures telles qu'une Chevrolet 1957 ou une vieille Ford digne de Columbo. Cela suffira-t-il pour faire de Wreckin Crew un jeu différent de ses concurrents ? Les doutes sont permis, même si les photos sont alléchantes.

elex

Bushido lade, le jeu de ombat de uareSoft ialement évu pour le 20 embre au Japon, ait être oussé au mars 97. tience et gueur de temps"... ne on dit ez nous.

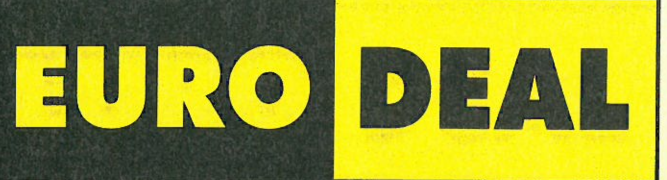



-HQ déve- oppe pour itendo 64. per, enfin une bonne elle ! Le emier jeu rait être ie simula- de catch baptisée rld Cham- pionship restling. uper ! On endait que a ! Brain a ne veut pas dire erveau" en nglais ?) Farrell, ésident de HQ, aurait dit à ce propos : re succès fondait et se fonde encore sur édition de titres forts". Parle-t-on bien de T- HQ ? Non, e que là, e n'ai pas suivi...

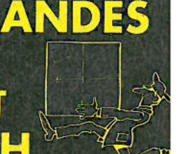
# Motor Racer

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : ELECTRONIC ARTS**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : PRINTEMPS 1997**

Les simulations de deux roues sur consoles sont rares. EA a pris le risque... et, ô surprise, les premières images de Motor Racer sur PS ont étonné chacun de nous. Sans doute tirés du mode Replay du jeu, ces clichés n'en sont pas moins graphiquement surprenants. Admirez la finesse des décors, la multitude de détails sur les bécanes et la variété des circuits (tantôt enneigés, tantôt enboués) ! Un jeu d'arcade qui demandera aux fans de trial d'apprécier les courses sur route au volant de bolides de folie. Let's wait & see...




**LA SECURITE DE VOS COMMANDES**
**ENVOI UNIQUEMENT EN CONTRE REMBOURSEMENT**
**LIVRAISON GRATUITE 24/48 H**



## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| NSOLE PLAYSTATION + 1PAD + CD DEMO | 1490 F |
| YPAD SONY | 199 F |
| YPAD TURBO | 169 F |
| CIIPAD | 249 F |
| GHTERSTICK (ARCADE) | 399 F |
| LTIPLAYER | 249 F |
| MORY CARD | 189 F |
| BLE LINK | 169 F |
| BLE PERITEL | 169 F |
| LANT+PEDALIER | 469 F |
| YPAD ANALOGIQUE SONY (SIM DE VOL) | 429 F |
| MORY CARD 120 BLOCS | 329 F |
| V GLOBAL | 349 F |
| TUA SOCCER | 299 F |
| IDAS POWER SOCCER | 369 F |
| EN TRILOGY | 349 F |
| ONE IN THE DARK | 349 F |
| DRETTI RACING | 365 F |
| UANAUTS HOLLYDAY | 349 F |
| CADE GREATEST HITS | 199 F |
| EA 51 | 369 F |
| SAULT RIGGS | 349 F |
| RTON SENNA KART DUEL | 349 F |
| TMAN FOREVER ARCADE | 349 F |
| DLAM | 349 F |
| HURT | 349 F |
| AM! MACHINEHEAD | 349 F |
| OKEN SWORD | 349 F |
| RNING ROAD | 369 F |
| ST A MOVE 2 ARCADE | 349 F |
| SPER | 349 F |
| EESY | 349 F |
| RONICLES OF THE SWORD | 349 F |
| E DES ENFANTS PERDUS | 349 F |
| MMAND AND CONQUER | 349 F |
| ASH BANDICOOT | 369 F |
| TICOM | 299 F |
| USADER NO REMORSE | 369 F |
| BERIA | 349 F |
| | 299 F |
| RK STALKERS | 349 F |
| VIS CUP | 349 F |
| SCENT | 349 F |
| STRUCTION DERBY | 369 F |
| STRUCTION DERBY 2 | 369 F |
| HARD TRILOGY | 369 F |
| CWORLD | 299 F |
| RUPTOR | 369 F |
| OM | 349 F |
| AGON BALL Z NEW | 389 F |
| AGON HEART | 349 F |
| RTHWORM JIM 2 | 349 F |
| CALIBUR | 369 F |
| REME GAMES | 349 F |
| REME PINBALL | 349 F |
| 1 AGILE WARRIOR | 349 F |
| E TO BLACK | 369 F |
| A 96 | 249 F |
| A 97 | 369 F |
| AL DOOM | 369 F |
| E WINGS | 349 F |
| RMULA ONE | 379 F |
| LAXIAN 3D | 349 F |
| LAXY FIGHT | 349 F |
| D RUN | 349 F |
| N PREDATOR | 289 F |
| RDCORE 4X4 | 369 F |
| EN | 369 F |
| CTANE | 299 F |
| K 2 | 349 F |
| ER TENNIS | 349 F |
| ACT RACING | 349 F |
| RNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE | 369 F |
| N MAN XO | 349 F |
| N & BLOOD | 349 F |
| MOTO | 349 F |
| N MADDEN 97 | 369 F |
| NNY BAZOOKATONE | 299 F |
| PING FLASH 2 | 369 F |
| TER STRIKE | 299 F |
| GSFIELD | 349 F |
| ZY IVAN | 299 F |
| DED | 299 F |
| E SOLDIER | 299 F |
| T VIKING 2 | 369 F |
| IC CARPET | 349 F |
| HWARRIOR 2 | 369 F |
| AMAN X3 | 349 F |
| KEY WILD ADVENTURE | 349 F |
| ROMACHINES 3 | 349 F |
| TAL COMBAT TRILOGY | 369 F |
| ORTOON 2 | 349 F |
| T | 349 F |
| CO MUSEUM VOL 2 | 349 F |
| CO MUSEUM VOL 3 | 349 F |
| CO PRIME GOAL | 349 F |

| | |
|---|---|
| NAMCO SMASH COURT | 349 F |
| NASCAR 96 | 349 F |
| NBA HANG TIME | 349 F |
| NBA IN THE ZONE | 349 F |
| NBA JAM EXTREME | 349 F |
| NBA JAM TE | 249 F |
| NBA LIVE 96 | 349 F |
| NBA LIVE 97 | 369 F |
| NEED FOR SPEED | 369 F |
| NFL GAME DAY | 349 F |
| NFL QUATERBACK 97 | 349 F |
| NHL 97 | 369 F |
| NHL FACE OFF | 349 F |
| NHL FACE OFF 97 | 349 F |
| NHL POWERPLAY 96 | 349 F |
| OFFENSIVE | 349 F |
| OLYMPIC GAMES | 349 F |
| OPEN ICE | 349 F |
| PANDEMONIUM | 349 F |
| PANZER GENERAL | 349 F |
| PENNY RACER | 329 F |
| PGA TOUR GOLF 96 | 299 F |
| PGA TOUR GOLF 97 | 369 F |
| PHILOSOMA | 349 F |
| PITBALL | 349 F |
| PLAYER MANAGER | 349 F |
| PORSCHE CHALLENGE | 349 F |
| POWERSERVE | 299 F |
| PROJECT OVERKILL | 369 F |
| PSYCHIC DETECTIVE | 349 F |
| RAGING SKIES | 349 F |
| RAIDEN PROJECT | 299 F |
| RAYMAN 2 | 369 F |
| RE-LOADED | 349 F |
| RESIDENT EVIL | 369 F |
| REVOLUTION X | 299 F |
| RIDGE RACER | 349 F |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 369 F |
| ROAD RASH | 369 F |
| ROBOTRON X | 349 F |
| SAMPRAS EXTREME | 349 F |
| SHELLSHOCK | 349 F |
| SHOCKWAVE ASSAULT | 349 F |
| SIM CITY 2000 | 349 F |
| SKELETON WARRIORS | 349 F |
| SOVIET STRIKE | 369 F |
| SPACE HULK | 369 F |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 349 F |
| STAR GLADIATOR | 349 F |
| STEEL HARBINGER | 349 F |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 | 349 F |
| SUIKODEN | 349 F |
| SYNDICATE WARS | 369 F |
| TEKKEN 2 | 369 F |
| THE CROW | 349 F |
| THE RAVEN PROJECT | 349 F |
| THEME PARK | 349 F |
| THUNDERHAWK 2 | 349 F |
| TILT | 349 F |
| TIME COMMANDO | 369 F |
| T-MEK | 349 F |
| TOBAL N°1 | 349 F |
| TOMB RAIDER | 369 F |
| TOSHIDEN | 349 F |
| TOSHIDEN 2 | 369 F |
| TOTAL NBA 96 | 369 F |
| TOTAL NBA 97 | 369 F |
| TRANSPORT TYCOON | 349 F |
| TRUE PINBALL | 369 F |
| TUNNEL BI | 349 F |
| TWISTED METAL | 349 F |
| TWISTED METAL 2 | 349 F |
| VIEWPOINT | 369 F |
| VICTORY BOXING | 349 F |
| VIPER | 349 F |
| VIRTUAL GOLF | 349 F |
| VIRTUAL OPEN TENNIS | 349 F |
| WARHAMMER | 369 F |
| WARHAWK | 349 F |
| WHIZZ | 349 F |
| WILD ANIMAL OLYMPICS | 349 F |
| WING COMMANDER 3 | 349 F |
| WIPE OUT 2097 | 369 F |
| WORMS | 349 F |
| WRECKING CREW | 369 F |
| WRESTLEMANIA | 249 F |
| WWF IN YOUR HOUSE | 349 F |
| X2 | 349 F |
| X-COM | 299 F |
| X-MEN | 349 F |
| ZERO DIVIDE | 349 F |
| ZIDANE FOOTBALL | 349 F |
| ZORK NEMENIS | 369 F |

## SATURN

| | |
|---|---|
| CONSOLE + 1 PAD + MEMOIRE | 1490 F |
| JOYPAD SATURN | 169 F |
| VIRTUA STICK (ARCADE) | 289 F |
| CARTE MPEG (VIDEO) | 999 F |
| CD PHOTO | 199 F |
| MULTIPLAYER | 249 F |
| ADAPTATEUR UNIVERSEL | 189 F |
| ALIEN TRILOGY | 369 F |
| ANDRETTI RACING | 369 F |
| AREA 51 | 369 F |
| ATHLETE KINGS | 349 F |
| BAKU BAKU | 329 F |
| BEDLAM | 349 F |
| BLAST CHAMBER | 349 F |
| BREAK POINT TENNIS | 349 F |
| CASPER | 349 F |
| COMMAND AND CONQUER | 349 F |
| CRIME WAVE | 349 F |
| CRUSADER NO REMORSE | 369 F |
| CYBERIA | 349 F |
| DAYTONA USA 2 | 369 F |
| DESTRUCTION DERBY | 349 F |
| DIE HARD TRILOGY | 369 F |
| DIGITAL PINBALL | 229 F |
| DISCWORLD | 349 F |
| DOOM | 319 F |
| DRAGON HEART | 349 F |
| EARTHWORM JIM 2 | 349 F |
| EURO 96 | 369 F |
| FIFA 96 | 249 F |
| FIFA 97 | 369 F |
| FIGHTING VIPERS | 349 F |
| GALAXY FIGHT | 299 F |
| GRID RUN | 349 F |
| GUARDIAN HEROES | 349 F |
| GUN PREDATOR | 289 F |
| HANG ON | 349 F |
| HARDCORE 4X4 | 369 F |
| HEXEN | 369 F |
| HIGHWAY 2000 | 349 F |
| HULK 2 | 349 F |
| IMPACT RACING | 349 F |
| IRON AND BLOOD | 349 F |
| JOHN MADDEN 97 | 369 F |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 299 F |
| LE MANOIR DES AMES PERDUES | 299 F |
| LOST VIKINGS 2 | 369 F |
| MAGIC CARPET | 369 F |
| MAGIC THE GATHERING | 349 F |
| MICROMACHINES 3 | 359 F |
| NBA LIVE 97 | 369 F |
| NEED FOR SPEED | 369 F |
| NFL QUATERBACK 96 | 369 F |
| NHL POWERPLAY 96 | 369 F |
| NIGHT WARRIORS | 349 F |
| NIGHTS + ANALOG PAD | 469 F |
| PANZER DRAGON 2 | 389 F |
| PINBALL GRAFFITI | 349 F |
| RAYMAN | 369 F |
| RAYMAN 2 | 369 F |
| RE-LOADED | 349 F |
| ROAD RASH | 369 F |
| SHELLSHOCK | 339 F |
| SIM CITY 2000 | 359 F |
| SOVIET STRIKE | 369 F |
| SPACE HULK | 369 F |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 349 F |
| STORY OF THOR 2 | 349 F |
| STREET FIGHTER ALPHA | 369 F |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 | 349 F |
| SUPER MOTOCROSS | 369 F |
| THEME PARK | 349 F |
| THREE DIRTY DWARVES | 369 F |
| THUNDERHAWK 2 | 329 F |
| TILT | 349 F |
| TOMB RAIDER | 369 F |
| TOSHIDEN REMIX | 339 F |
| TRUE PINBALL | 349 F |
| TUNNEL B1 | 369 F |
| ULTIMATE MORTAL COMBAT 3 | 339 F |
| VALLORA VALLEY GOLF | 299 F |
| VIRTUA COP 2 | 369 F |
| VIRTUA COP 2 + GUN | 449 F |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 369 F |

- VIRTUA FIGHTER KIDS
- VIRTUAL GOLF
- WHIZZ
- WING ARMS
- WIPE OUT
- WORLD CUP GOLF
- WORLWIDE SOCCER 97
- WORMS
- X-MEN
- X2
- ZORK NEMESIS

## SUPER NINTENDO

- MULTIPLAYER
- BATTLE CLASH
- BATMAN FOREVER
- BLACKHAWK
- DEMOLITION MAN
- DEMON'S CREST
- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG COUNTRY 2
- DOOM
- EARTHWORM JIM 2
- FIFA SOCCER
- FIFA 96
- FOREMAN FOR REAL
- FLINSTONES
- INTERNATIONAL SOCCER DELUXE
- KILLER INSTINCT
- LOST VIKINGS
- METAL COMBAT
- MORTAL COMBAT 3
- MYSTIC QUEST
- NBA JAM TE
- NBA LIVE 96
- NHL HOCKEY 96
- PAC ATTACK
- PACMAN 2
- POWER RANGERS 2
- PSG
- PUTTY SQUAD
- SUPER MARIO WORLD
- SUPER MARIOWORLD 2
- SUPER PUNCH OUT
- TINTIN AU TIBET
- THEME PARK
- TOY STORY
- UNIRALLY
- URBAN STRIKE
- WATERWORLD
- WEAPON LORD
- YOSHI SAFARI

## MEGADRIVE

- BATMAN FOREVER
- COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD
- EARTHWORM JIM 2
- ECCO 2
- FIFA 96
- FIFA 97
- GAUNTLET IV
- JURASSIC PARK 2
- KAWASAKI SUPERBIKE
- LIGHT CRUSADER
- MISS PACMAN
- MICROMACHINES 96
- MORTAL COMBAT 3
- NBA JAM TE
- NBA LIVE 97
- NHL HOCKEY 96
- LES SCHTROUMPFS
- PINOCCHIO
- POCAHONTAS
- SONIC ET KNUCKLES
- SUPER SKIDMARKS
- TAZMANIA 2
- TOY STORY
- WORMS

## POUR COMMANDER

**PAR TELEPHONE : 03 29 51 68 74**

**PAR COURRIER : EURO DEAL**
**46, Avenue du Général de Gaulle - 88110 RAON-L'ETAPE**

Bon de commande à expédier à EURO DEAL
46, avenue du Géneral de Gaulle 88110 RAON-L'ETAPE ( SANS REGLEMENT)

Nom : .................................... Prénom : ....................................

Adresse : ....................................................................

Code Postal : .................... Ville ....................................

| Références | Prix |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| CONTRE REMBOURSEMENT **Port :** | **GRATUIT** |




# Excalibur 2555AD

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : TELSTAR**
**DISPONIBILITE EUROPE : MARS 1997**

L'Angleterre est sous le choc : Excalibur, l'épée légendaire et paraît-il magique, a été volée par des malfrats venus du futur. Conséquence indirecte : l'équilibre du monde risque de se rompre, créant un chaos monstrueux. Conséquence directe : vous, c'est-à-dire le jeune apprenti de Merlin, allez partir à sa recherche. Voilà un scénario super classique, limite inspiré de Terminator, qui va vous plonger dans un univers fait de 3D, de rencontres et de combats. Aventure oblige, vous rencontrerez plus de 80 personnages différents dans le jeu, qui vous donneront des infos, avec plus ou moins de bonne volonté. À vous de trouver les bons arguments. Quant aux récalcitrants et barbares de tous poils, vos poings, vos armes ou votre magie sauront les détourner de votre chemin... Annoncé comme phénoménalement beau et lumineux, Excalibur 2555 AD compte plus de 600 environnements, à visiter de fond en comble. Avis aux amateurs de vieilleries et de magie "merlienne".

elex

u Suzuki,
veloppeur
hez Sega,
irmait il
quelques
aines que
tua Figh-
3 serait
, et bien
dapté sur
Saturn et
e cela ne
vrait pas
oser trop
problème.
rappelle
qu'il est
terdit de
doper les
onsoles !

elex

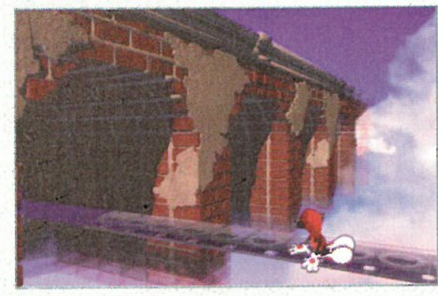
## viet Strike

**HINE : SATURN**
**EUR : ELECTRONIC ARTS**
**ONIBILITÉ : FÉVRIER 1997**

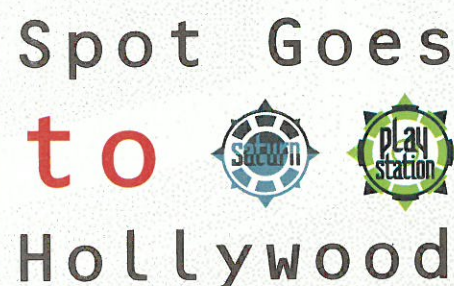
uerre n'est plus ce qu'elle était !" C'est s termes que commence le désormais que (depuis sa sortie sur la console urrente) Soviet Strike. Les possesseurs aturn, fans de ce type de simulation emande beaucoup de dextérité et de ue, ne peuvent qu'être ravis.







# Spot Goes to Hollywood



**MACHINE : SATURN ET PLAYSTATION**
**EDITEUR : VIRGIN I.E.**
**DISPONIBILITÉ EUROPE : FÉVRIER 97**

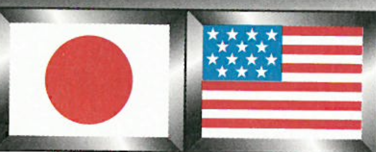
On commençait à ne plus trop y croire. On avait fini par penser que ce Spot-là était frappé du célèbre syndrome HOD (traduisez Heart of Darkness). Un jeu dont on ne cesse de parler, mais qui ne montre jamais le bout de son nez. Eh non ! Spot arrive bel et bien dans nos contrées ensoleillées. Les programmeurs ont en effet préféré retarder la sortie du titre pour pouvoir améliorer le produit. Tout commence par une séquence d'intro d'une réelle beauté. Apparaît alors Spot qui, curieux de nature, se retrouve projeté dans l'univers du cinéma hollywoodien. Un total de 20 niveaux différents dans des décors s'inspirant des grands classiques du cinéma : les pirates, le film d'horreur sur un balai volant, l'aventure sauce Indy, etc. On nous promet aussi plus de 20 minutes de séquences cinématiques made in 3DS et Silicon Graphics. Du grand spectacle pour un jeu de plates-formes dans lequel il s'agit de collecter des étoiles et des pastilles. Un classique.






# Maintenant et ailleurs

## La N64 se rebiffe !



Nul besoin de préciser que ce numéro de Joypad est largement placé sous le signe de la Nintendo 64. Outre le récent salon entièrement dédié à la firme nipponne, c'est du côté des États-Unis que les premiers jeux (excepté Mario Kart, signé Nintendo Japon himself) ont débarqué. Comme Joypad est à la pointe de l'actualité, nous vous les présentons ici même dans la rubrique "Zooms". Entre Killer Instinct Gold, Wayne Gretzky's 3D Hockey, Mortal Kombat Trilogy sans oublier donc Mario Kart 64, la N64 étoffe enfin sa ludothèque ! Nous n'oublierons évidemment pas les autres jeux trouvables en import, comme le sublime Samuraï Shodown 4 sur Neo Geo, ou bien Ranma I/2 (PlayStation), Cobra The Shooting (PlayStation), Super Puzzle 2 (Saturn) ou encore Sailor Moon (Saturn) et Thunder Gold Pack 2 (Saturn). Tous à vos paddles !

La rédaction qui a envie d'aller dormir dans une cave

P.S. : Suite à une cogitation extrême, nous avons décidé de ne plus accorder de "Note Fun" aux jeux import de notre rubrique. Vous trouverez désormais un petit graphique représentant les différentes appréciations du joueur. Écrivez-nous pour dire ce que vous en pensez. Merci !

**1/ Samuraï Shodown 4 (Neo Geo) :** Le légendaire jeu de combats en est déjà à son quatrième volet ! Comme quoi, toutes les bonnes choses ont une suite... (page 74).

**2/ Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64 US) :** Rarement jeu de hockey (depuis le premier NHL de la Megadrive) aura suscité autant d'intérêt à la rédaction ! Un titre très sympa. (page 68).

**3/ Mario Kart 64 (N64 Jap') :** Ça y est : le voici, le premier véritable chef-d'œuvre de la N64 ! On y a joué, et on s'est régalé ! (page 64).

**4/ Killer Instinct Gold (N64 US) :** Amateurs de combats vigoureux et de combos par milliards, ne cherchez pas plus loin le meilleur jeu de baston actuel de la N64. (page 76).






# MARIO KART 64

EDITEUR : NINTENDO
DISPONIBILITE EUROPE : MARS 1997

nintendo 64

**Mario Kart 64 s'est vraiment fait attendre. Après tout ce temps, la réussite est heureusement au rendez-vous.**




*Quelque part dans le jeu, un petit chemin perdu en pleine prairie vous mène au chateau... de Mario 64! Eh bien oui, les programmeurs se sont permis un petit gag.*

PLAYER SELECT

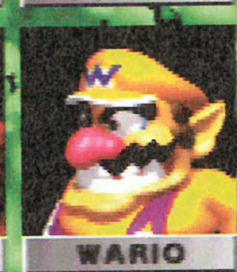








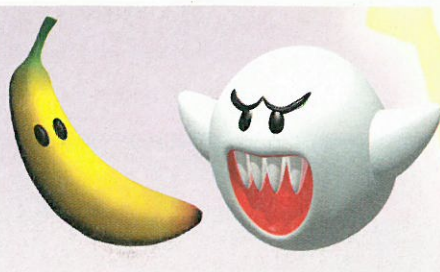







*Voici la galerie de personnages que vous pourrez incarner! Ils y sont tous, et vous entendrez durant la course les petits cris qui les ont rendus célèbres. Parmis eux on reconnaîtra Yoshi-Alesi (TSR), Kong-Schumacher (Sergio), Wario-Senna (Trazom) et Kinopio-Berger (Greg).*

Inutile de vous décrire ce que fut notre calvaire pour récupérer ce jeu à temps. Si vous pouvez lire ce zoom, c'est parce que sur terre, des hommes relient des hommes ! Bref, nous l'avons eu in extremis, et c'est là l'essentiel. Après avoir mis la cartouche et regardé une intro très brève et franchement pas très intéressante, nous branchâmes directement les 4 manettes qui nous permettaient de s'adonner aux joies du karting à plusieurs... Pas mal du tout... 16 circuits au choix avec la "Star Cup" en 150 CC directement à portée de mains, c'est pas banal ! Je rassure les puristes : les compétitions en 50 et 100 CC existent toujours. Les menus sont plutôt beaux, un peu dans le style de ce que l'on connaissait déjà sur la version SN. Rien de bien nouveau de ce côté-là donc. Tous les décors en revanche sont effectivement en 3D.



Idem pour les personnages. Enfin, de la fausse 3D à la Donkey Kong en fait. Sur Super Nintendo, c'est le mode 7 qui avait droit de cité... 8 personnages sont ici utilisables, du très précieux Mario à l'immonde Wario (le petit nouveau), en passant par Yoshi et Luigi, ces deux fourbes notoires. Vous avez vu? Ils ont osé remplacer Koopa la tortue par Wario l'anti-Mario... Image de marque vous croyez? Mais peu importe en vérité, c'est encore lui le plus intéressant ! Allez, faites votre choix, on vous attend !

## Avanti signore Mario !

Bien que les différents environnements soient d'inégale qualité graphique (c'est souvent assez vide, disons-le tout net), il n'en demeure pas moins que les effets d'ombres, de lumière et de brouillard répondent présents. Le rendu est très beau et extrêmement fin. Encore une prouesse de l'anti-aliasing et du mip-mapping... L'animation quant à elle, est surtout très appréciable lorsque l'on joue à 2 ou bien entendu, seul. A 3 ou à 4, ce n'est pas lent, loin s'en faut, mais tous les détails n'y sont pas. Quelque part, ce n'est pas plus mal, on n'y verrait plus grand-chose ! En ce qui concerne les bonus sur le terrain, il y en a désormais des milliards et certains ont même vu leur puissance multipliés par 3 !



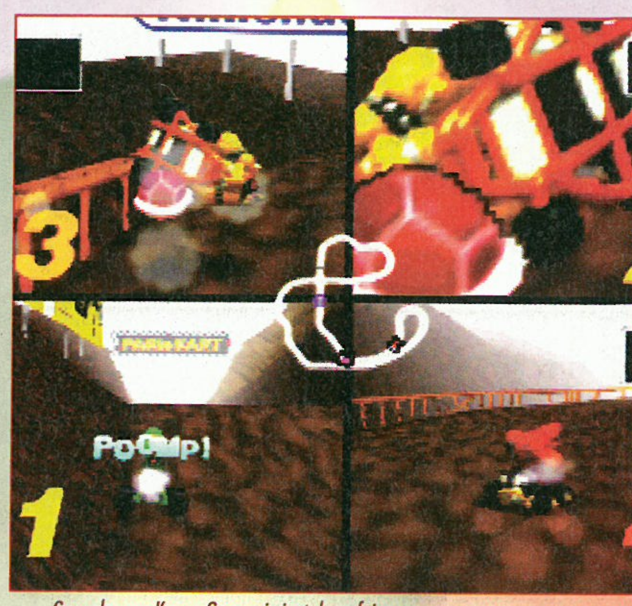

*Après une course vous avez les résultats de chacun, avec ses points marqués. Une manière comme une autre de profiter un petit peu plus longtemps de sa gloire. Les options vous permettent de rejouer la course, de changer la course, de changer de conducteur ou de revenir au menu principal.*




*Dans le château de Koopa, découvrez le grand frisson avec les ponts suspendus au-dessus de la lave! Frayeurs garanties lorsque vous êtes en tête de la course et qu'à un centimètre près vous allez chuter du pont et perdre toute votre avance.*



*Tandis que Yoshi-Alesi (TSR) prend la tête (fenêtre bas-droite), notre malchanceux fourbe, Wario-Senna Trazom (fenêtre bas-droite) prend le bus...de plein fouet. Un parcours traître que cette autoroute.*



*Gros plan sur Koopa-Greg qui vient de se faire renverser par une carapace rouge. Yoshi-TSR avance, lui, tranquillement vers la ligne d'arrivée.*




*A deux, le jeu est déjà beaucoup plus lisible et jouissif. Admirez la finesse des effets de lumière dans ce tunnel!*

*Dans certains circuits, les sauts à effectuer sont tellement gigantesques que vous aurez l'impression de voler pendant quelques secondes.*

## Techniquement pas aussi impressionnant qu'escompté mais encore plus drôle à 4



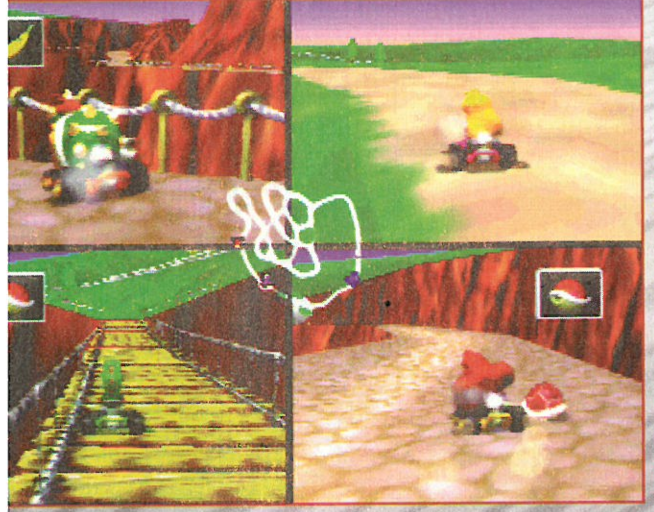




*Touché par une bombe (en bas à droite), notre ami Trazom le Wario fait un vol plané. En haut à gauche, la princesse TSR lance une carapace.*



*Explosez les boui-boui (variété pixellisées des chiens de prairies) à coup de pare-ocs! Mais attention, ils peuvent vous ralentir dans votre course si jamais vous n'êtes pas équipé d'une étoile à ce moment-là!*



À vous de découvrir le reste via les photos de ce zoom. Les circuits, tous très éclectiques, possèdent énormément de reflief, autant de passages secrets, d'embranchements à ne plus savoir où aller, de tremplins, de neige, de glace, de sable (TSR-Alesi les connaît bien !), de ponts, la folie quoi ! Ajoutez à cela un environnement sonore excellent, avec bruits de moteur très bien rendus, onomatopées en tout genre et paroles délirantes ! Il ne vous reste plus qu'à le découvrir maintenant !

En bref, même si techniquement, ce n'est pas à tomber par terre (on l'avait déjà fait avec Mario 64, ça fait mal à force !) Mario Kart 64 n'en est pas moins un titre très plaisant, extrêmement convivial et d'une grande richesse. Encore un bon point que vient de marquer là Nintendo. On applaudit.

*Dans l'arène de Wario, le forcing est de mise lors des nombreuses descentes et montées. On se croirait au cross de Bercy!*



*On se déchaîne! Cette course, celle de Yoshi, est totalement chaotique! Votre parcours et votre position ne sont signalés à aucun moment, ce qui vous laisse dans l'angoisse quant à votre situation !*



*Le joueur peut choisir entre trois modes d'informations durant la course. Le parcours avec la situation des joueurs, le compteur indiquant la vitesse ou le plan détaillé de la course.*



"Pas de grand bouleversement au programme de ce jeu. On ne s'esbaudit pas devant la technique et le principe reste rigoureusement identique à la version 16 bits. Pourtant, Nintendo sait y faire et l'on s'amuse. Le talent. On se croirait devant un Bomberman sur roues...".



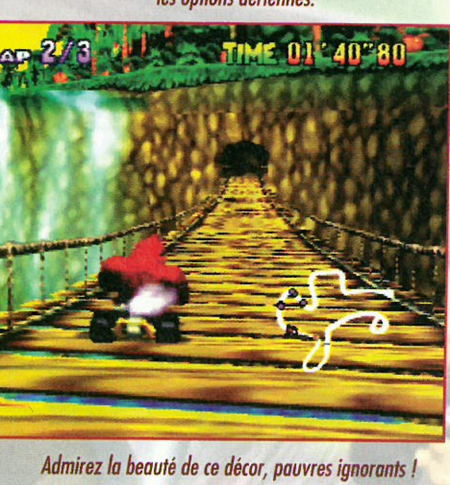
"Quelle classe! Encore un jeu où l'on peut ruser ses amis grâce à de nombreuses options. Personnellement, ma technique qui s'impose très souvent est le coupe-route. Bien sûr, cela peut être très dangereux si l'on est dans un circuit très vaste, mais c'est aussi de cette manière que l'on peut découvrir les passages secrets. Ce Mario Kart est toujours aussi jouissif , malgré un mode battle moyen...".



"Rien à redire lorsque l'on y joue seul : ce Mario Kart là est une vraie merveille. Celui que l'on attendait sur N64, même si l'on aurait pu penser que techniquement il serait encore plus impressionnant. Peu importe finalement. Que vous y jouiez seul, à 2 ou même à 4, le plaisir et le fun seront toujours au rendez-vous. Que l'on soit en 50, 100 ou 150 CC, la vitesse dans ce dernier mode reste inchangée ! Nintendo est décidément très grand ! Bravo".



*Sur la plage, les tremplins sont nombreux, et permettent de nombreux vols planés indispensables pour récupérer les options aériennes.*



*Admirez la beauté de ce décor, pauvres ignorants !*

## 16 courses au total

Sous vos yeux ébahis la totalitésdes 16 courses du circuit, plus les 4 courses où l'on se combat en mode Battle. Contrairement à la version 16 bits du jeu, vous avez directement accès à la dernière partie du championnat sans avoir à finir premier dans les autres championnats. Gageons que d'autres circuits et qu'une option 200cc apparaîtront en cas de victoire absolue sur toutes les épreuves du jeu.




*La fausse pub, Nintendo connaît bien grâce aux petits gags parsemés dans les circuits! Roulez avec des pneus "Koopa Air", fumez des "Marioro" et huilez votre moteur avec "Luigip".*

# Seul ou à deu ce titre est excellentissim

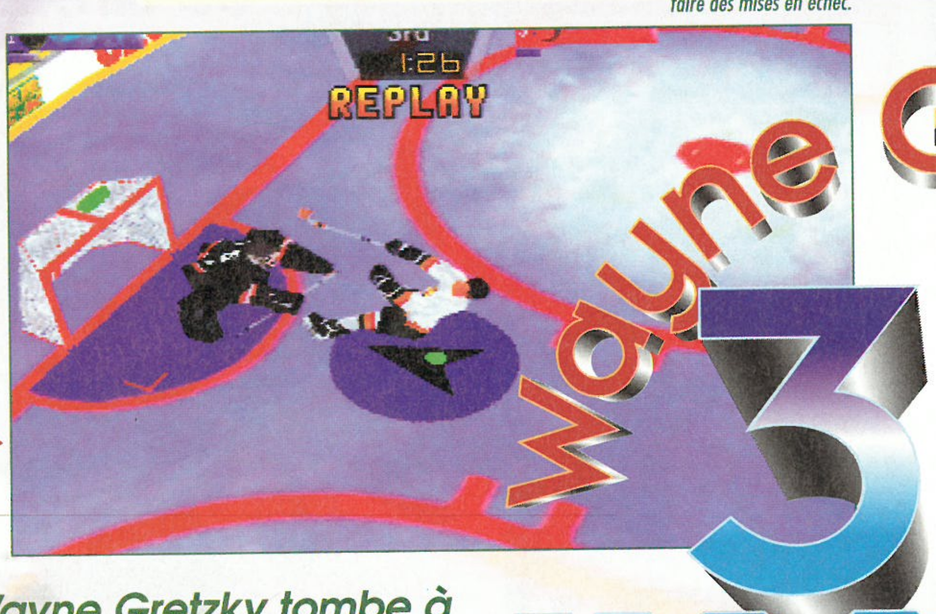



NBRE DE JOUEURS : **1/4 MÊME ÉCRAN**
GENRE : **COURSE DE KART**
SAUVEGARDES: **CARTOUCHE ET MEMORY PACK**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **3**
DIFFICULTE : **FACILE**
CONTINUE : **3**
SPÉCIAL : **SE JOUE A 4 !**
DISPO EUROPE : **MARS 1997**

Graphisme | Animation | Bruitage | Man




En utilisant les boutons C (droite, gauche...), vous pourrez donner des coups de crosse ou encore faire des mises en échec.




# Wayne Gretzky's 3D HOCKEY

**Wayne Gretzky tombe à point pour nous prouver que Williams a encore des ressources...**




**EDITEUR : WILLIAMS**
**DISPONIBILITE EUROPE : ÉTÉ 97**

Si le hockey sur glace vous a toujours paru rébarbatif, et que vous préfériez l'ambiance "youplaboum" de NBA Jam, Wayne Gretzky me semble tout indiqué pour vous. Si le jeu propose de jouer en mode Simulation (avec les matchs d'exhibition, les play-off et un championnat), il a surtout le mérite de vous offrir un NBA Jam version polaire des plus sympa. Si les matchs du premier mode sont plutôt classiques (quoique très bons pour les fans de ce sport), ceux en Arcade (avec des équipes de quatre joueurs au lieu de six) sont complètement délirants : les palets s'enflamment, les buts aussi, des camions de pompier ou des ambulances traversent l'écran, vos tirs font reculer le gardien de deux mètres, des murs apparaissent devant les buts, les joueurs volent et s'effondrent sous les coups de poing adverses...

## Un mode Arcade très très spectaculaire !

Avouons-le : c'est vraiment prenant, et les matchs vont à un rythme effréné. Beaucoup plus que les simulations d'ailleurs, qui paraissent bien fades après un match Arcade. À l'originalité viennent s'ajouter une réalisation époustouflante (la 3D est extrêmement fluide et propre) et une ambiance de fête avec un Charly Oleg toujours en pleine forme.

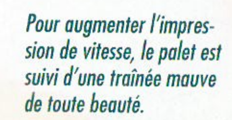
L'aspect le plus spectaculaire du jeu réside indéniablement dans les tirs enflammés. Seul le "Boumshakalaka" est absent.



*Les joueurs ont une barre de turbo, et peuvent l'utiliser pour prendre tout le monde de vitesse ou faire des tirs puissants.*



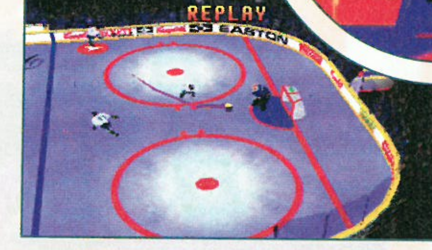

## Vos tirs enflammés n'auront d'égal dans le spectacle que les vols planés des joueurs.



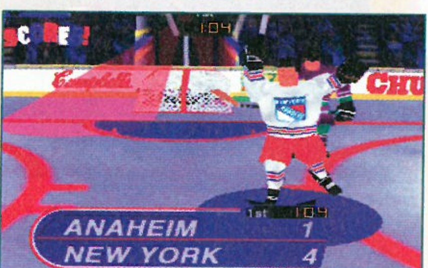
## La 3D de nos rêves...

On ne peut donc que s'accrocher à la cartouche. Seuls regrets : des combinaisons de boutons pas toujours faciles à exécuter avec la manette N64, et quelques ralentissements lorsque beaucoup de joueurs sont à l'écran (en mode Simulation). Une très bonne surprise !

*Pour augmenter l'impression de vitesse, le palet est suivi d'une traînée mauve de toute beauté.*




*Si Power Check apparaît sous le nom de l'équipe adverse, vous pouvez être sûr que vous allez valser.*









*Les remises en jeu sont capitales, puisqu'un palet perdu se transforme souvent en but.*



*Voilà la vue généralement utilisée pour jouer.*

*Le jeu propose bien sûr plusieurs angles de vue. Mais comme d'habitude, certains ne sont pas vraiment jouables...*



## Tous les pros de la ligue américaine sont là. Y compris Wayne Gretzky et Mario Lemieux.

NBRE DE JOUEURS : **1 À 4**
GENRE : **HOCKEY SUR GLACE**
SAUVEGARDES: **PASSWORDS, MEMORY PACK**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **5**
CONTINUE : **NON**
SORTIE PRÉVUE: **ÉTÉ 97**
EXISTE SUR : **ARCADE**



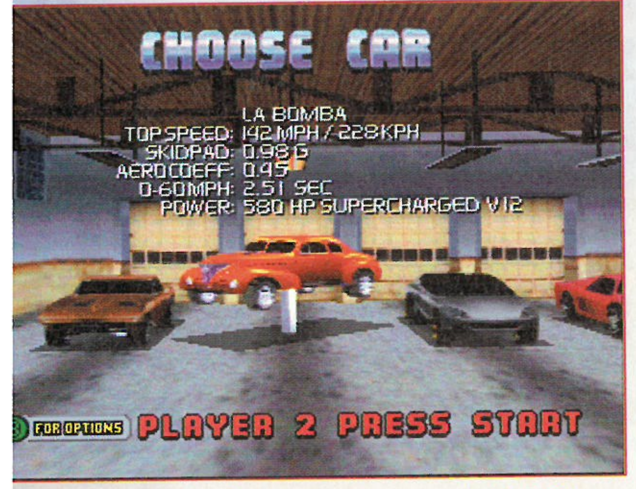



# Cruis'n USA

nintendo 64

EDITEUR : WILLIAMS/NINTENDO
DISPONIBILITÉ EUROPE : PRINTEMPS 97

**Connaissant la médiocre version initiale de ce jeu, nous ne pouvions être déçus par ce mauvais Cruis'n USA N64. Mais quand même...**




*hoisissez votre voiture ! Parmi les quatres proposées, vous aurez le choix ! Enfin je veux ire...vous en choisissez une, et vous imaginez qu'elle est très différente des autres au iveau de la conduite. Comme cela, vous pourrez vraiment croire qu'il y en a quatre dif- érentes.*




*Lorsque vous percutez un camion de plein fouet, et malgré la relative faiblesse de votre poids face au sien, c'est lui qui ira voler ; tandis que vous, vous irez bugger mollement dans le décor.*

Vendredi 13 décembre 1996. Rédaction de Joypad. Clichy. France.

Greg : "Salut les gars, on a reçu des trucs ?"

Chewie : "Ben, on a attrapé ça. Tiens, c'est Cruis'n USA sur Nintendo 64..."

G. : "Branchons-le... Prends une deuxième manette. On va lui faire une autopsie..."

C. : "Pas mal, la démo ! Et le logo Nintendo, avec l'effet de mosaïque ! Ça change des cinématiques..."

G. : "Start. Ouah ! Quatre bagnoles au choix : c'est dément ! En plus, elles ont toutes des caractéristiques vachement différentes. Quelles différences quand on en conduit une plutôt que l'autre ! "

C. : "Et pis t'as vu, les jeux de bagnole avec le bidule analogique, c'est super-pratique. Au moins, ça permet de rouler en dehors de la route !"

G. : "Extraordinaire, le niveau de la forêt ! On peut traverser les arbres et même les abattre avec sa voiture, qui reste intacte. J'aime aussi faire voler des camions avec ma petite auto."

C. : "Je savais pas que la console pouvait gérer autant de trucs. Il en faut, de la puissance, pour faire un clipping aussi douloureux pour les yeux, et des musiques aussi atroces.

*En voyant cette photo, avec les lettres "HOLLYWOOD" en fond, le joli dérapage de la voiture et tout ça, on peut se dire que Cruis'n USA est un bon jeu. Heureusement, en regardant le reste de la page, cette impression se dissipera vite !*




*Le lecteur notera le magnifique bug graphique qui orne ce bus.*




**Dix courses pas vraiment différentes !**

*Si vous n'avez pas de chance et que vous possédiez malgré tout ce jeu, il vous reste la consolation d'avoir acheté un jeu qui contient dix courses... que l'on n'ose pas qualifier de "différentes".*

Van Gogh serait là, il se couperait la deuxième oreille..."
G. : "Je crois qu'ils ont mis une puce de ralentissement dans la cartouche pour créer un effet stroboscopique aussi puissant."
C. : "Et au moins, on peut se concentrer sur la route, vu que les décors ne changent jamais. Pareil pour les courses. Comme elles sont toujours pareilles, on n'est pas dépaysé d'une étape à l'autre..."
G. : "Ah vraiment... Quel jeu super ! Ah ah ah !"
C. : "Oh oui alors ! Assez rit... On remet Mario Kart 64 ?"

*Et voici, pour nos lecteurs, la voiture-bûcheron ! Grâce à sa formidable puissance, votre véhicule est capable d'aplatir les arbres sur la route, lesquels ne font d'ailleurs que 2 cm d'épaisseur comme vous aurez pu le noter sur le cliché.*

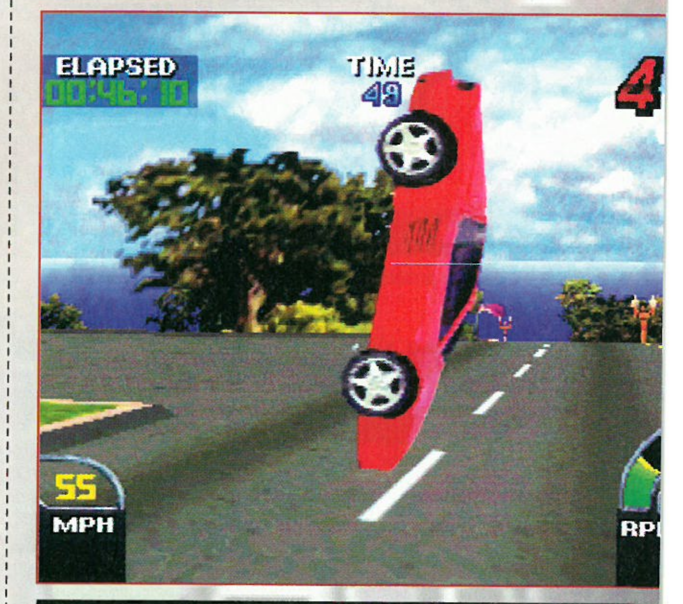
*Un phénomène que les X-Files n'ont pas encore réussi à expliquer : les voitures qui volent !*



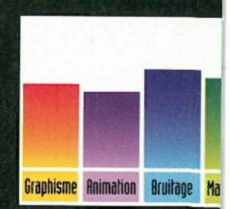

# Vendredi 13 : le présage



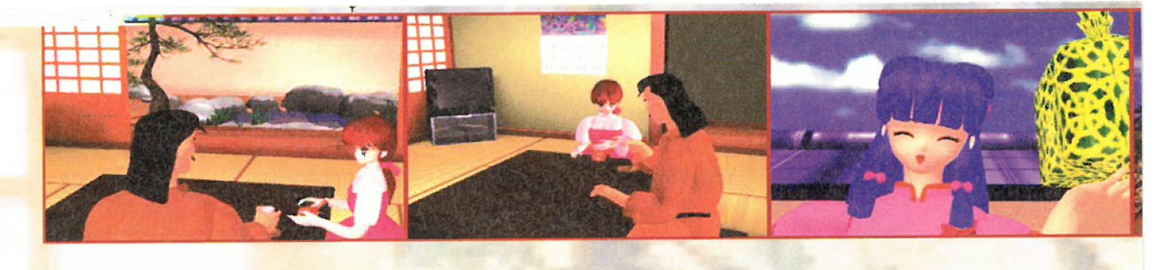

*Le seul truc i... du jeu : la g... zesse qui vo... remet la cou... encore, non ... ment c'est to... jours la mên... mais en plus... mouvements... mal digitalis...*




NBRE DE JOUEURS : **1 À 2**
GENRE : **COURSES AUTOMOBILES**
SAUVEGARDES: **MEMORY PACK**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **MOYENNE**
CONTINUE : **OUI**
SORTIE PRÉVUE: **PRINTEMPS 97**
EXISTE SUR : **ARCADE (SIC)**





# Ranma Battle Renai

EDITEUR : SHOGAKUKAN
DISPONIBILITE EUROPE : N.C.




## Il pleut, il pleut, bergère...




hampoo est présente dans cette ersion et en profite pour vous le faire savoir.




Et revoilà toute la famille, ou presque, dont on est quand même heureux de retrouver les lubies en 3D polygonale.




ause du passage en 3D, on ne retrouve malheureusement pas les onomatopées des rsions 16 bits.




Imaginez votre chance : pouvoir faire vivre en 3D tous les héros de l'anime.

Eh oui, quelle belle astuce trouvée par les développeurs de cette version 3D polygonale de Ranma sur PlayStation : pour permettre aux personnages de se transformer comme dans le manga, une petite pluie se déclenche juste au-dessus d'eux. Ça c'est malin ! Bravo ! Voilà, en guise de préambule, la réponse à la question que tous les joueurs se posaient pour savoir comment les huit personnages du jeu se transformeraient au milieu d'un ring sans une goutte d'eau à l'horizon. Autre question qu'on se pose quand on a déjà joué aux trois épisodes précédents sur Super Famicom : quelles sont les innovations ? En fait, il n'y en a qu'une mais de taille puisque tout le jeu, intro comprise, est en 3D polygonale. On retrouve donc les persos habituels, mais dans des décors en 3D et tous modélisés.

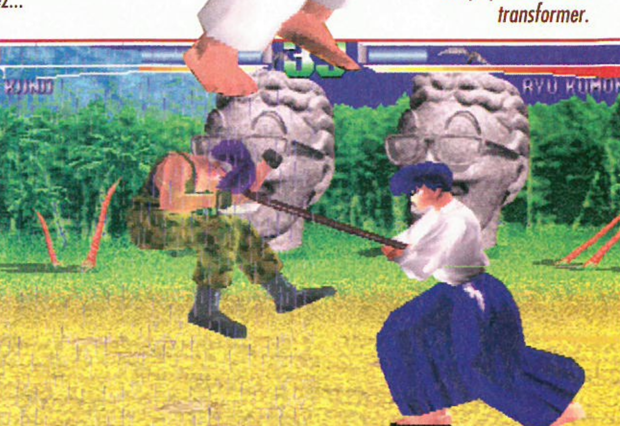
## Vive la 3D polygonale !

On perd donc en détails, ces petits détails croustillants et hilarants qui faisaient le succès des versions précédentes, mais on gagne en réalisme. Certes, il ne faut pas s'attendre à du Tekken, loin de là. Mais les auteurs de ce jeu on bien bossé puisque les textures sont fines et on ne trouve pas de bugs de polygones qui se chevauchent. Et pourtant, ces gens n'étaient pas




*Les coups spéciaux ressemblent beaucoup à ceux des jeux précédents sur Super Famicom ; et comme dans ces versions, on n'en trouve malheureusement pas assez...*

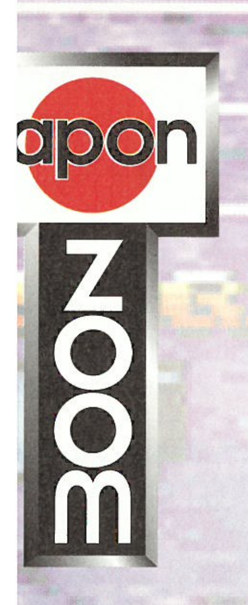
*Cette pluie est un élément fondamental du jeu : vous pouvez la déclencher comme un coup spécial et vous transformer.*

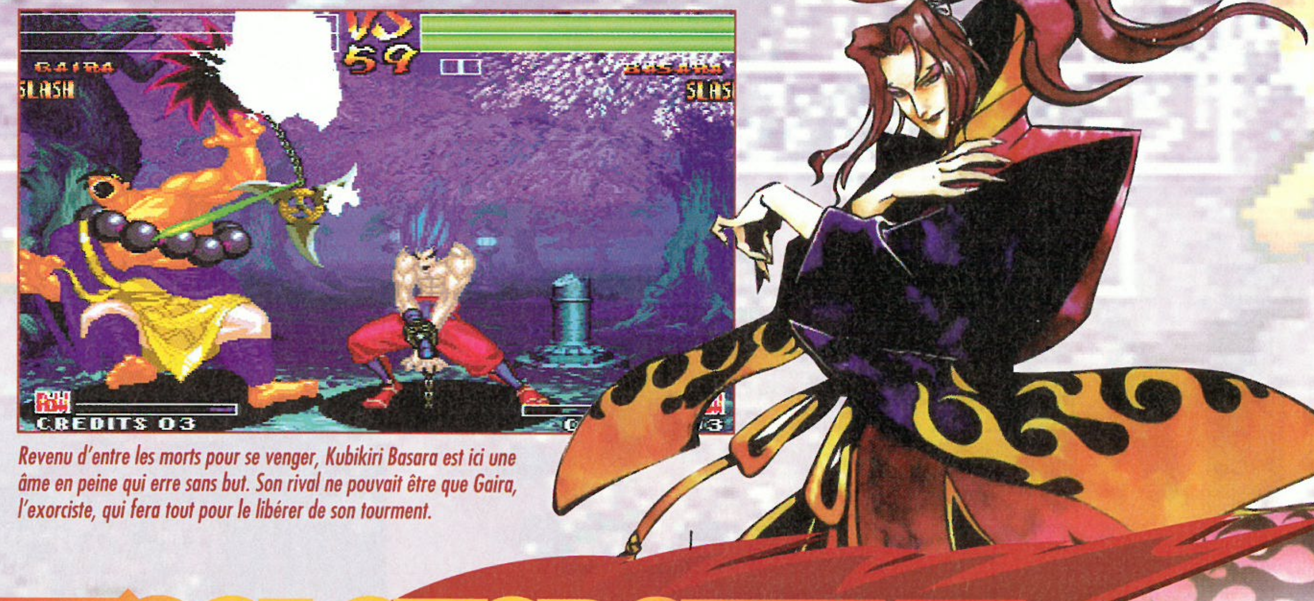


des habitués. Les coups spéciaux sont toujours aussi peu nombreux, mais le système de coups normaux a été complètement revu pour utiliser tous les boutons. Alors, Ranma sur Play, on achète ou on laisse tomber ? On se jette dessus si l'anime fait rire, car le mode Story est bourré de séquences spécialement programmées pour l'occasion. Et si le jeu est en 3D, les démos aussi. De plus, comme Rumiko Takahashi a participé au développement, c'est plutôt bon signe. Par contre, si vous n'aimez que la baston et pas le concept Ranma 1/2, vous laissez tomber : si on remplaçait Akané, Ranma et les autres par des persos inconnus, ce jeu ne vaudrait pas grand-chose. Vous voyez?

NBRE DE JOUEURS : **1 À 2**
GENRE : **BASTON 3D**
SAUVEGARDES: **LES SCORES ONLY**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **4**
CONTINUE : **4**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
EXISTE SUR : **RIEN D'AUTRE**
SPÉCIAL : **SÉQUENCES ANIMÉES EN 3D**
DISPONIBILITÉ : **N.C.**

Graphisme | Animation | Bruitage | Man






Revenu d'entre les morts pour se venger, Kubikiri Basara est ici une âme en peine qui erre sans but. Son rival ne pouvait être que Gaïra, l'exorciste, qui fera tout pour le libérer de son tourment.

# SAMURAI SHODOWN IV

## AMAKUSA'S REVENGE

**EDITEUR : SNK**
**DISPONIBILITE EUROPE : ACTUELLEMENT**

neo geo

## Le jeu de combat qui tranche avec les autres !




Shizumaru, jeune apprenti-samouraï, se bat avec une technique originale : il utilise à la fois un sabre et une ombrelle garnie de lames acérées. Cela lui permet entre autres de ralentir sa chute à la manière de Mary Poppins, avant de larder son adversaire.

Samouraï Shodown 3 - tout le monde s'en souvient - ne connut qu'un succès d'estime pour cause de système de jeu novateur et d'ambiance beaucoup moins "cartoon" que son prédécesseur. Une ambiance très noire et malsaine qui contrastait sensiblement avec les jolies couleurs du deuxième volet. Eh bien, que la joie regagne les fans du 2 et du 3 ! Car le 4 cumule beaucoup d'avantages des deux volets précédents. On retrouve tout d'abord la vitesse de jeu du 2e volet, ce qui n'est pas plus mal lorsqu'on connaît les plaintes des joueurs quant à la lenteur du 3. Et pour les éléments repris du 3, nous avons l'ambiance noire, le principe de passage dans le dos et




Choisissez votre style de combat entre "slash" et "bust". Selon l'option choisie, votre personnage possèdera des coups complètement différents, adaptés à la manière de jouer de chacun. Il est aussi possible de choisir un mode de jeu sans la garde, pour les pros.



Sogetsu, maître de l'élément liquide, est un habitué des combats aériens dans sa forme "méchant".

*En version "méchant", Jubei possède des contres d'une efficacité sans pareil lorsqu'on arrive à les placer.*

*Ne pouvant attendre la sortie de la Nintendo 64 à Versailles, Charlotte revient au Japon pour en ramener une à son pote Louis XVI. Ça tranche sec !*



surtout le choix du style de combat du personnage : ceci nous amène virtuellement à 34 personnages différents, les coups changeant réellement selon les choix du joueur sur un même "perso". Par contre, première originalité du jeu : on retrouve d'anciens combattants qui avaient disparu du précédent volet ! C'est avec joie que l'on pourra donc combattre à nouveau avec Tam-Tam, Charlotte et Jubei. Côté nouveauté, nous avons Kazuki et Sogetsu, respectivement combattants de l'eau et du feu.

## Le principe du retournement

Dans Samuraï Shodown 4, il est très possible de faire tourner à son avantage une partie qui semblait totalement perdue, comme s'en seront rendus compte ceux qui ont assisté au tournoi du Supergames sur ce jeu. Il est en effet possible de faire "exploser" sa barre de POW en appuyant simultanément sur A, B et C. Une fois ceci fait, vous pourrez soit déclencher pendant un temps limité des combos automatiques en pressant une fois de plus sur A, B et C ; ou alors bloquer le compteur de temps et retirer à votre adversaire en un seul coup toute l'énergie que vous avez perdue lors du combat (en pressant B, C et D) ! On s'en rend compte, cette option devient particulièrement intéressante lorsque vous êtes dans le rouge et pas votre adversaire, à 3 secondes de la fin du combat ! Les programmeurs de SNK ont eu là l'idée la plus forte que l'on ait pu trouver dans un jeu de combat depuis les "Team Vs" de King Of Fighters il y a deux ans. Bien sûr, Samuraï Shodown 4 est, comme tous les jeux SNK, beaucoup plus amusant si on le maîtrise à un haut niveau ; et ce histoire de pouvoir profiter de toutes ces options qui sembleront compliquées au néophyte. Mais qu'importe, SNK nous a pondu là un jeu destiné aux débutants, avec un mode "Beginner" qui gère la parade et les combos ; mais aussi aux professionnels grâce à ces options compliquées dont on ne tire pleinement jouissance qu'après de longues heures de jeu. Un must à l'ambiance culte. On adore !

## Le jeu de combat culte revient encore amélioré !



*Nakoruru est toujours là, pour le plaisir des amateurs de personnages sautillants. Elle a gardé la possibilité de s'accrocher à son aigle, pour déclencher des attaques depuis des hauteurs insoupçonnées.*



*Kibagami Genjurô est, dans sa forme "méchante", l'un des personnages les plus impressionnants du jeu. Il peut enchaîner des coups en plein vol, et reste, pour beaucoup, un adversaire redoutable.*

*Kazuki pourrait être l'ancêtre d'un certain Kyô Kusanagi, que cela ne serait pas étonnant. Maîtrisant le feu avec une aisance maladive, il est capable de multiplier la puissance de ses attaques en invoquant une petite flamme qui lui tourne autour de la tête.*

NBRE DE JOUEURS : **1 OU 2 (SIMUL.)**
GENRE : **COMBAT AU SABRE**
SAUVEGARDES: **5 BLOCS**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **8**
CONTINUE : **8**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE/DIFFICILE**
SPÉCIAL : **SORTIE CD DANS 1 MOIS**
EXISTE SUR : **ARCADE**




LES PRODUITS SNK SONT DISTRIBUÉS OFFICIELLEMENT EN FRANCE PAR LA SOCIÉTÉ BIG BEN

ZOOM

nintendo 64

**EDITEUR : NINTENDO/RARE**
**DISPONIBILITE EUROPE : PRINTEMPS 97**

# Killer Instinct Gold

## *Enfin un peu de brutalité dans le monde de finesse de la N64*




*Le boss Gargos est un dur à cuire: ses combos sont impressionnantes et il peut aussi regagner son énergie en battant des ailes!*

*Spinal est un peu articulier: il peut r ses combos par n "morph": c'est-à- dire qu'il s'approprie les uvements de son adversaire!*




Vous êtes peut-être de ceux qui, il y a deux ans, traînaient la savate dans une salle obscure remplie de bornes d'arcade, et inséraient une pièce pour une partie de Killer Instinct. Et peut-être entendiez-vous alors parler pour la première fois de l'Ultra 64 de Nintendo - c'était son nom de jeune fille - dans une accroche graphique du plus bel effet. Pour ceux qui ne se reconnaissent pas ici, Killer Instinct était l'un des premiers jeux de baston à offrir un véritable système de combos*, qui faisait au demeurant toute sa richesse. Ah ça, pour sûr, c'était impressionnant de voir à quel point les personnages s'en prenaient plein la tronche, à grand renfort de 15, 20 voire 40 hit combos ! Depuis, Killer Instinct 2 a vu le jour. Gardant toujours le même principe, qui avait bon nombre de fans, le jeu était entièrement modélisé en 3D, mais se jouait en 2D comme un bon vieux Street. Killer Gold est la deuxième adaptation de ce hit d'arcade à voir le jour, après celle de la Super Nintendo.

*Le mode training [vou]s mettra en pré[sence] d'un maître qui [vo]us apprendra les [s]ecrets des special moves, de l'auto-[dou]ble etc... A l'issue [d]e l'exercice vous [s]erez notés, alors faites gaffe!*



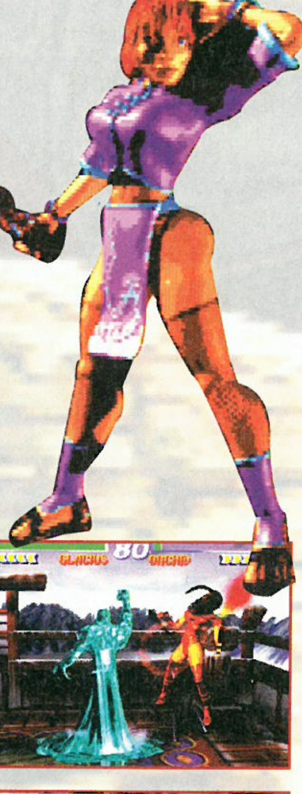




*Le "Combo Breaker" est le seul moyen de se sortir de l'enchaînement d'un adversaire.*

Mais là, ça n'a plus rien à voir: on passe de 16 à 64 bits, et cette édition "Gold" est un Killer Instinct 2 amélioré.

**[*Combo : n.c. fém. Enchaînement de coups pour éclatage de tronche optimisé.]**





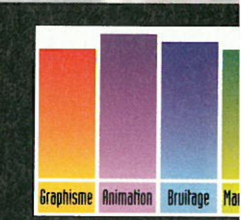

On retrouve donc tous les personnages de KI 2 dans cette version. Spinal, Fulgore, Jago, Orchid et les autres n'ont toujours rien trouvé de mieux à faire que de se taper dessus, et heureusement car KI Gold est aussi jouissif qu'en arcade. Toutes les combos sont possibles, et les as du joypad trouveront là un challenge à leur niveau, je vous l'assure. Il faudra vous entraîner longtemps avant de maîtriser les dix persos du jeu, surtout avec le paddle N64. Et ça tombe bien, KI Gold propose un mode Practice pour détruire un adversaire immobile tout en consultant de temps à autre votre liste de coups spéciaux, et un mode Training pour vous exercer à l'art de l'auto-double, de la combo, ou encore du "Breaker". Si vous passez tous ces tests, vous aurez accès à de nombreuses options intéressantes. Pour ce qui est du jeu proprement dit, sachez qu'on trouve l'habituel mode Arcade, mais aussi un combat d'équipes de deux à onze persos, un peu à la manière de KOF sur Neo Geo ! Et puis, techniquement, c'est quand même magnifique !

## Et techniquement...

Tous les décors ont été remodélisés, et la 3D est bien plus présente qu'en arcade, gérée avec une fluidité et une profondeur unique. Le seul hic, c'est que les combattants ont été digitalisés de la borne, ce qui laisse une impression de flou assez désagréable. Mais c'est vraiment pour chipoter, parce que KI Gold est tout simplement ce qui est arrivé de mieux en matière de baston sur N64 pour le moment. C'est riche, jouable, et ça fait mourir de honte le monde des 32 bit! On s'aperçoit avec quelle facilité la N64 se débarrasse de toute pixellisation à l'aide du Mip Mapping, à chaque zoom, chaque changement d'angle de vue...




MACHINE : **NINTENDO 64**
GENRE : **BASTON**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **6**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
SAUVEGARDE : **AUTOMATIQUE**
CONTINUES : **INFINIS**
EXISTE SUR : **ARCADE**






# Abonnez-vous vite à Joypad

# reçevez une mallette pour console portable

## OFFRE EXCEPTIONNELLE

| | |
|---|---|
| • 11 N[os] de JOYPAD | 352 F |
| • 1 Mallette | 139 F |
| Total | ~~491 F~~ |
| Pour toi | 299 F |

**SOIT 192F D'ÉCONOMIE!**

### mallette
### ur console portable
### ASE LOGIC

er-pratique : la mallette pour console portable Game Boy, e Gear, Lynx et TurboExpress. Plusieurs poches intérieures q'une sangle réglable te permettront de transporter tes vidéo et accessoires avec une protection maximale. ris noir, en nylon.

## BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie à : JOYPAD-TSA 20215-92892 Nanterre Cedex 9.

JP 080

**OUI,** je saute sur mon stylo et renvoie dès aujourd'hui ce bulletin d'abonnement, pour recevoir chez moi 1 an d'abonnement à Joypad (11 N[os]) ainsi **q'une super mallette pour console portable.**

Le prix ? **299 F** au lieu de 491 F, **soit 192F d'économie!**

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :
- ❑ chèque bancaire ou postal
- ❑ mandat
- ❑ carte bancaire

N° ____ ____ ____ ____

Expire le __ __ Signature :
(parents pour les mineurs)

Nom : ______
Prénom : ______
Adresse : ______
______ Code postal : ______
Ville : ______
Ma console : ______
Mon pseudo* : ______

*à créer sur 3615 JOYPAD avant de renvoyer ton bulletin pour profiter du 3614 JOYPAD.

Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine.
Tu peux acquérir chaque numéro de JOYPAD au prix de 32 F et la mallette au prix de 139 F.
Ta mallette te parviendra sous pli séparé, 5 à 6 semaines après réception de ton premier numéro.




ZOOM

# Zapping

## Rurô Ni Kenshin




Tiens, tiens, Sony fait comme Square et nous sort un jeu de baston, alors qu'on ne l'attendait pas vraiment sur ce terrain. Tiré du dessin animé télévisé bien connu au Japon et qui se déroule au début de l'ère Meiji, ce jeu fait alterner dans son mode Story des longs extraits de l'animé original et des scènes de combats. En gros, ça se passe comme suit : vous voyez une scène, et lorsque votre héros commence à se prendre la tête avec un autre, la vidéo s'arrête et un jeu de




combat à la Tekken commence avec son mode Versus classique. C'est beaucoup moins bien que Tekken 2, et ça manque de textures. En fait, c'est un peu comme si vous enleviez les nombreux coups de Tobal, et que vous ne gardiez que cet aspect dépouillé des graphismes. Par contre, les extraits du dessin animé sont comme d'habitude superbes et très longs.

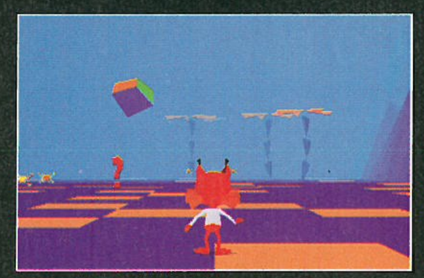
EDITEUR : SONY
DISPONIBILITE EUROPE : NC

## Bubsy 3D






Une version en 3D du jeu de plates-formes Bubsy mascotte de l'éditeur Accolade, voilà qui n'est pas banal ! Autant Bubsy 2 n'avait pas vraiment innové à son époque, autant ici on ne peut pas dire que les développeurs aient chômé. Tout a changé, puisque l'on évolue



désormais dans des décors en 3D, style Mario 64. Attention, toutefois : la comparaison s'arrête là ! En effet, la maniabilité est nulle et les décors complètement vides. Le résultat est sans appel puisqu'on se lasse très vite. C'est dingue ce que le monde change avec toutes ses techniques modernes de polygones . Comme quoi, quand on ne sait pas programmer, on arrive à des résultats aussi lamentables.

EDITEUR : ACCOLADE
DISPONIBILITE EUROPE : NC



## Thunder-force Gold Pack 2




L'arnaque continue au Japon avec la suite des aventures du retour du fils de la concierge du dragon rouge à la plage ! Pensez, quatre Thunderforce, c'est comme Dallas, il faut en profiter ! Alors Techno Soft nous sort le dernier épisode sur Megadrive et la version arcade. C'est bon esprit à la base et ça ser-




vira aux historiens ; mais ils ont juste oublié de reprogrammer un peu, de remixer les musiques ou encore de retoucher quelques graphismes. En fait, ils ont pris les deux versions et les ont simplement mises sur un CD Saturn avec un petit émulateur derrière. Quand il s'agit de jeux historiques comme Galaxian, ça passe encore ; mais des jeux de 1990 sur Megadrive, on s'en fiche complètement pour rester poli. Non, c'est vrai quoi !

EDITEUR : TECHNO SOFT
DISPONIBILITE EUROPE : N.C.

## Mortal Kombat Trilogy




Premier beat-them-up à sortir sur Nintendo 64 et premier titre d'un éditeur tiers, Mortal Kombat Trilogy est aussi le produit qu'il ne fallait pas sortir sur la machine... C'est l'exemple type du meilleur jeu d'une saga, puisque le dernier sorti. La Palice n'aurait pas fait mieux ! Mais sur une console comme la N64, on était en droit d'attendre quelque chose de mieux ficelé. À part quelques nouvelles astuces, la possibilité de jouer jusqu'à huit, on retrouve les mêmes démos, les mêmes persos, les mêmes coups, les mêmes décors et graphismes, tout pareil ! C'est toujours un plaisir de jouer avec tous les persos des épisodes précédents dans un seul jeu, mais on avait dit la même chose sur PlayStation... Comparé à la version 32 bits, il n'y a guère que les accès immédiats, cartouche oblige, qui soient le seul argument de vente de ce jeu. C'est un peu maigre...




EDITEUR : WILLIAMS
DISPONIBILITE EUROPE : PRINTEMPS 97




# Zapping

Japon Zoom

## Sailor Moon Super S




Complètement raté, ce jeu de baston de Bandai ! Un de plus, vous me direz... Certes, les nombreuses séquences de dessins animés sont d'excellente qualité (et ce sans cartouche Mpeg), mais on se demande vraiment ce qu'apporte ce beat-them-up de trop piètre qualité. Graphismes nuls, avec des petits sprites d'une incroyable mocheté, peu de coups possibles et une maniabilité exécrable ! Un jeu à ne conseiller qu'aux otakus amateurs de la saga Sailor Moon, et encore...




EDITEUR : BANDAI
DISPONIBILITE EUROPE : N.C.

## Sengoku Ace Episode II

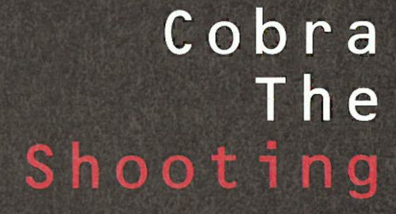



Ce shoot-them-up à scrolling horizontal n'est même pas encore sorti en France en arcade, que l'on peut déjà le trouver dans les magasins import sur Saturn. Développé par la même équipe que Gunbird ou Strikers 1945 en arcade et adapté sur



Saturn par les programmeurs de Keyio 2, ce jeu est original parce qu'il se déroule dans un univers loin des classiques champs de bataille. Les décors sont en effet tirés du Japon médiéval. La musique rappelle elle aussi le récent Samuraï Shodown 3 : elles sont superbes ! Mais bon, il s'agit encore d'un shoot, il faut aimer le genre quoi. Un jeu réussi, beau, assez long mais un shoot quand même ! Enfin, vous voyez, hein !

EDITEUR : PSIKYO/ATLUS
DISPONIBILITE EUROPE : N.C.



## Cobra The Shooting




Rien à tirer de ce jeu complètement pourri du début à la fin ! Takara commence à faiblir après ses Toshinden à répétition, qui se ressemblent tous ; et voilà maintenant Cobra The Shooting, basé sur une super licence







mais que l'éditeur n'a vraiment pas exploitée. Vous dirigez Cobra dans un jeu en vue subjective (juste derrière les épaules du fumeur de cigare) et devez tirer, façon Virtua Cop, sur tout ce qui bouge. Quelques séquences varient comme celle d'un voyage en vaisseau, mais cela ne change rien à la triste constatation de départ : c'est super moche ! Les décors pixellisent, chose rare sur "Play" et les ennemis sont ridicules. Un jeu à éviter, même si vous êtes fan.

EDITEUR : TAKARA
DISPONIBILITE EUROPE : N.C.

## Super Puzzle Fighter II X



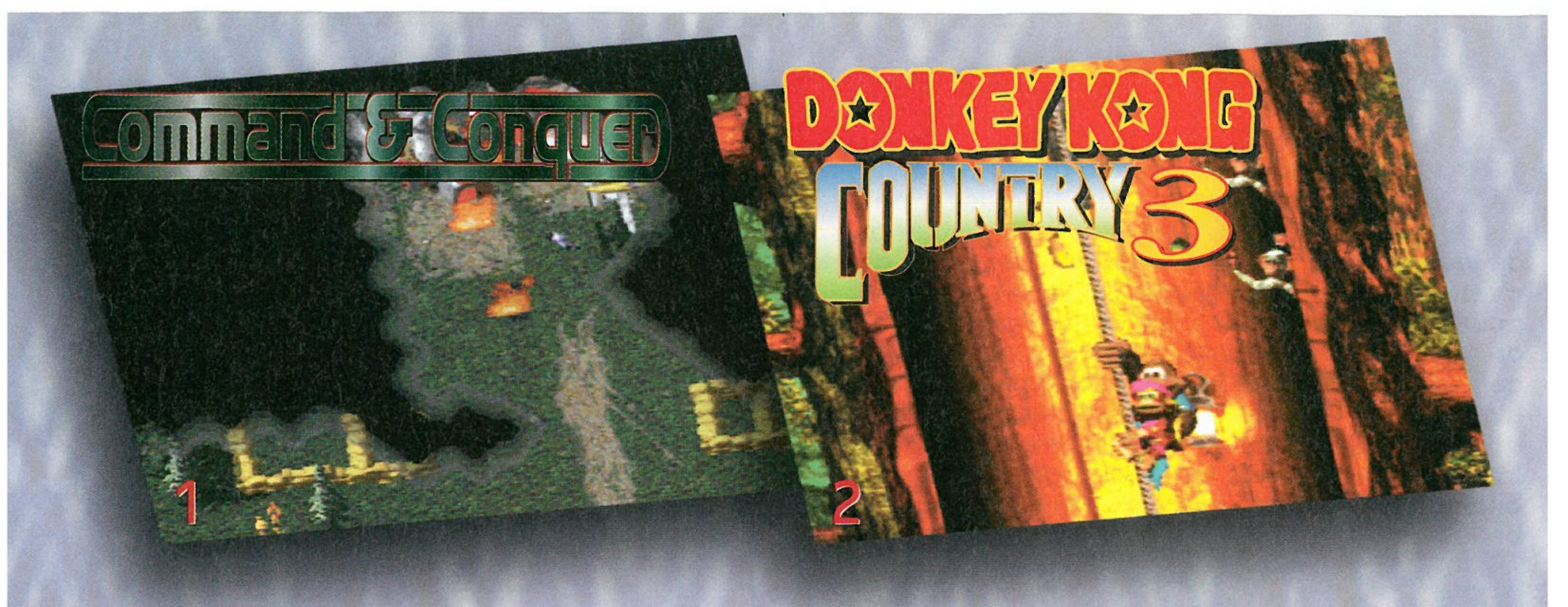

Capcom ne savait plus comment faire pour se couvrir encore plus de ridicule dans ses multiples adaptations de Street Fighter. Voilà qui est fait avec un clone de Puyo Puyo dans l'univers Street. J'en connais qui vont hurler à l'arnaque, mais je vous promets qu'il est vraiment amusant de jouer à deux à ce petit jeu dont les animations et l'ambiance délirante sont vraiment bien rendues. L'adaptation est réussie, et l'on retrouve le même jeu qu'en arcade. Bon, de là à débourser le prix fort, il faut vraiment ne posséder aucun jeu de la sorte sur Saturn !







EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBILITE EUROPE : N.C.




# TESTS

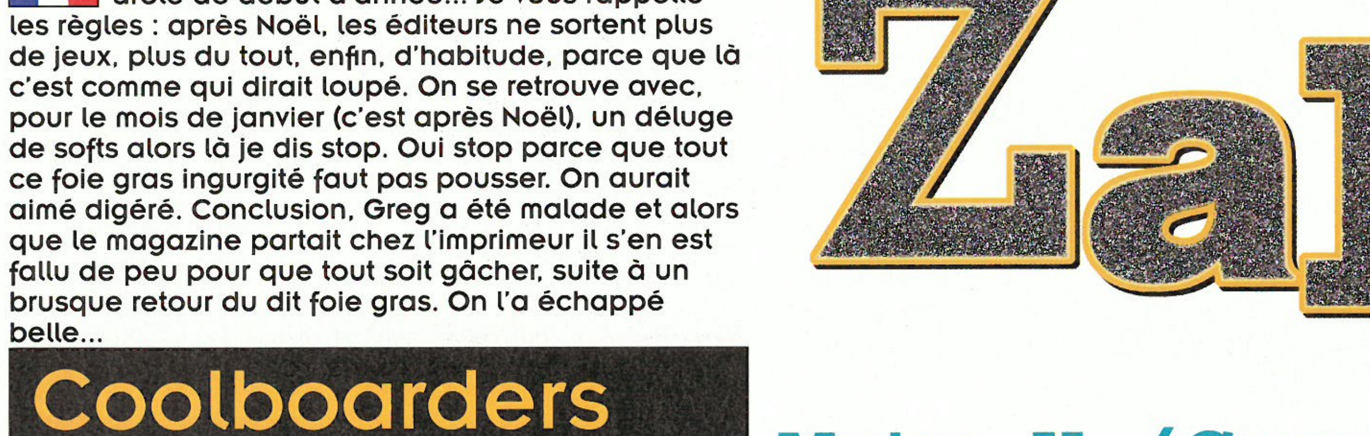
## Oh ben, y fait froid... snirfff

**1/ Command & Conquer (PlayStation) :**
Dans le genre stratégie/action, le tout entièrement en français, on a jamais fait mieux sur PlayStation ! Un must. (page 98).
**2/ Donkey Kong Country 3 (Super Nintendo) :**
Voici enfin le troisième volet des aventures des singes made in Nintendo. Une fois de plus, c'est beau, grandiose, superbe ! (page 92).
**3/ Cyber Trooper Virtual On (Saturn) :**
Une bataille de robots telle que vous n'en avez encore jamais vues ! C'est rapide, fun et très spécial ! (page 100)
**4/ Tobal N°1 (Super Nintendo) :**
Allant à contre-courant des jeux de combat traditionnels, Tobal N°1 prend toute sa dimension lorsqu'on y joue ! (page 86).

Ils sont venus, ils sont tous là ! En ce début d'année 97, on aurait pu penser que la masse des jeux disponibles se réduirait à une peau de chagrin en phase terminale. Eh bien non ! Nous dirons même plus : que nenni ! Certes, mis à part quelques titres très forts tels que DK Country 3 (SN), Tobal N°1 (PlayStation) ou encore Command & Conquer (PlayStation) et Cyber Trooper Virtual On (Saturn), il n'y a pas de chefs-d'œuvre à proprement parler. Mais ne nous plaignons pas non plus : nous sommes passés à côté de la disette pure et simple, et là, nous nous remplissons allègrement la panse ! Alors, festoyons gaiement et que la nouvelle année soit riche en émotions vidéo-ludiques !

La rédaction qui joue 24h/24






Pour un drôle de début d'année, c'est un drôle de début d'année... Je vous rappelle les règles : après Noël, les éditeurs ne sortent plus de jeux, plus du tout, enfin, d'habitude, parce que là c'est comme qui dirait loupé. On se retrouve avec, pour le mois de janvier (c'est après Noël), un déluge de softs alors là je dis stop. Oui stop parce que tout ce foie gras ingurgité faut pas pousser. On aurait aimé digéré. Conclusion, Greg a été malade et alors que le magazine partait chez l'imprimeur il s'en est fallu de peu pour que tout soit gâcher, suite à un brusque retour du dit foie gras. On l'a échappé belle...

# Coolboarders

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : SONY C.E.**




86%

Coolboarders est un jeu qui m'a complètement charmé et qui vous soctchera de longues heures devant votre console. C'est surtout son aspect innovant qui met en avant un produit bien ficelé : de la vitesse, des bonnes routines 3D, des effets de glisse saisissants et une ambiance fun. La durée de vie est assez bonne puisque l'on peut jouer sur deux plans : les records de temps et les figures qui donnent des points. Un très bon jeu de glisse qui ne peut malheureusement pas être joué à deux. Too bad...

*Olivier*

# Moto X (Cross)

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : WARNER INTER**




55%

C'est clair, on ne peut pas dire que Moto X (prononcez Cross) sera le jeu du siècle, ni même de la décennie, encore moins de l'année, pas plus que celui du mois, de la journée, de l'heure qui vient de s'écouler ou encore des cinq dernières minutes. Certes, il y a bien un mode assez sympa qui permette de construire soi-même ses terrains (c'est amusant cinq minutes), mais franchement à part ça... En fait, on est confronté à une parodie de jeu de moto-cross - même si c'est le premier du genre sur Play - plutôt qu'à une rigoureuse simulation pour fans purs. Ça bugge méchamment, c'est supra lent ; et au niveau intérêt, ça fait peur. Bref, entre les 17 % de *Player One* et les 88 % de *Consoles* +(portnawoik vraiment !!!), on se situe là où il faut, ni plus ni moins... À vous de juger maintenant..

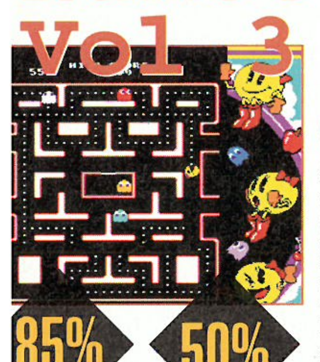
*Trazom*

**CHEWIE**

Ce salaud de Chewie n'arrête pas de voler les croutons des autres dans la fondue savoyarde. Ça le fait beaucoup rire, mais énerve ses amis. Il s'est fait pincer le jour où il s'est étranglé avec une molaire cariée que son grand-père avait perdue dans la marmite.

# Namco Museum Vol 3

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : NAMCO**



85% — Pour nous les jeunots

50% — Pour les vieux

Hé les gars, c'est chouette, voici un CD avec 6 jeux dessus. Vous savez, 6 jeux sur lesquels vos ancêtres pourront peut-être enfin vous battre à plate couture. Voici Namco Museum III, après un n° 2 très décevant. Là, pas de débauche technique, rien que de l'antique : Miss Pacman, Pole Position II, Dig Dug, Phozon, Galaxian, et Tower of Druaga. Heureusement, 4 ou 5 de ces titres méritent nos larmes nostalgiques. (Enfin, ça reste de la nostalgie !) Vérifiez toujours la liste que grand-papa a fait au Père Noël, on ne sait jamais, mais en ce qui me concerne je vis avec mon temps !

Rahan

# Reloaded

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : GREMLIN**

75%

La gourmandise est un vilain défaut. Pour essayer de rallier à son jeu ceux que Loaded avait laissés perplexes (gore gratuit oblige), Gremlin a tenté de donner à Reloaded une dimension aventure, par le biais de missions vaseuses et d'énigmes. Hélas, les missions ne sont que purs prétextes, et les énigmes ne résisteraient pas plus de deux secondes à Lagaff', ce qui veut tout dire. Il reste l'aspect bourrin, me direz-vous, et les trois nouveaux personnages... Mais hélas, ce que le jeu a perdu en jouabilité et les tirs en précision, l'animation l'a gagné en ralentissements. Sans compter que l'effet de surprise de Loaded, dû à ses effets de lumière splendides, est passé. Reloaded est un titre sans saveur et sans âme, sans surprises.

*Chewie*






Le truc répréhensible par la loi qu'Olivier adore faire, c'est traverser en dehors des clous. Il attend que le petit bonhomme passe au vert, et il traverse en dehors des clous. Bien sûr, ça ne gêne personne puisque les voitures sont arrêtées. Mais Olivier s'en fiche, il est devenu un brigand et ça lui suffit.




# Sim City 2000

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : MAXIS**

Fidèle à lui-même, Sim City revient dans le monde de la console. Il s'agit ici de construire puis de gérer une ville et ses habitants. Bien que les graphismes aient pris un petit coup de vieux, l'intérêt du jeu demeure inchangé. On se passionne à suivre toute cette petite population. Seule petit ombre au tableau, l'obligation de posséder une souris ainsi qu'une Memory Card (8 blocs nécessaires !) pour véritablement apprécier cette simulation. En effet, les parties s'étendent durant plusieurs heures ; aussi est-il bon que l'ergonomie soit excellente. Le fait de sauvegarder sa partie à n'importe quel moment est donc un impératif. Si vous ne rechignez pas à quelques frais supplémentaires, Sim City sera la simulation de vos jours et de vos nuits. Attention, il est difficile d'arrêter.



85%

*TSR*

## GREG

Greg détourne des fonds, en toute impunité. Vu qu'il a plein de potes japonais, il loue une Limousine pour aller au restau de luxe avec eux. Après ça, il les prend en photo pendant qu'ils dessinent un truc sur un bout de papier ; et le lundi, Greg revient à la rédac en disant : "Ouah super, j'ai eu l'interview de M. Machin qui a fait tel jeu. C'est possible de rembourser mes frais ?". Il s'est fait pincer le jour où il a présenté une facture de sandwich grec...

# Doom

**MACHINE : SATURN**
**EDITEUR : GT INTERACTIVE**

On l'attendait le Doom sur Saturn, la bave au lèvres, les pouces crispés sur nos paddles. La référence des Killer 3D est arrivée, avec ses dizaines de niveaux pour frappadingues des labyrinthes, et ses cohortes de zombies à refroidir d'un tir de fusil à pompe bien ajusté. Mais c'est une sacrée déception. L'animation est honteusement saccadée, que ce soit le scrolling ou les monstres. Doom sur Saturn avait tout pour devenir un indispensable ; malheureusement, on est vite rebuté tellement ça rame. Que ceux d'entre vous qui n'ont pas goûté aux joies du killer-3D foncent sur le génial Exhumed. Les autres, à moins qu'ils soient des fans absolus du genre, attendez Duke Nukem, Hexen, ou Quake.

Rahan

75%






## TRAZOM

Quand il se conduit en ladre, Trazom tue des gens. Il les choisit selon leur contexte social, car il préfère les pauvres. Trazom n'aime pas la médiocrité ; alors quand il repère un pauvre, il lui éclate la tête à coups de parpaing en lui répétant : "Tu es vraiment trop raté, pauvre nul !". Après, les flics viennent l'arrêter. Bien fait.

# Steel Harbinger



**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : MINDSCAPE**

Steel Harbinger est un jeu orienté action... mais avec un scénario en cadeau bonux. En plus, il est presque original : des nuées d'aliens engagent une offensive sur Terre. Vous incarnez la fille - plutôt la création - d'un scientifique, et partez guerroyer contre les envahisseurs. Bon, passons sur le scénar ! L'enchaînement des niveaux n'est pas linéaire, les armes mises à votre disposition sont nombreuses, et l'action ne faiblit pas. Ponctué par des scènes cinématographiques, Steel Harbinger est intéressant, mais c'est quand même très laid. Les sprites sont aussi pixellisés que les décors, et la 3D est assez limitée au niveau des textures. Si vous pouvez faire abstraction de sa pauvreté esthétique, Steel Harbinger vous amusera sans doute.

81

*Rahan*

# Hyper Final Match Tennis

**MACHINE : PLAYSTATION/**
**EDITEUR : HUMAN/ VIRGIN I.E.**

Testé en version japonaise dans Joypad n° 53, Hyper Final Match Tennis, de la lignée du célèbre Final Match Tennis sur PC Engine (le meilleur de tous les temps, soit dit en passant) est malheureusement victime du syndrome 50 Hz. Plus lent que son homologue nippon (ça se ressent un peu) sur la PlayStation française, on a un peu de recul au début. Mais bon, ne chipotons pas trop quand même. Car, une fois dans le jeu, même s'il est très moche, on s'y plaît pas mal, notamment avec ses différentes vues de caméras, son nombre de coups sympa (parfois pas très bien rendus il est vrai), et son côté très "punchi". Pas le jeu du siècle, mais entre 3D Tennis d'Ocean et Namco Tennis de... Namco, il trouvera assurément son public. À voir avant d'acheter.

85%

*Trazom*



## TSR

Représentant de la loi malgré lui, TSR ne fait rien d'interdit. Pourtant, ce n'est pas un type ennuyeux. Et puis, il y a plein de trucs permis et cependant très amusants, comme arrêter et tabasser tous ceux qui sèment le désordre dans notre belle Nation.

# Zapping

## Chronicles of the Sword

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : PSYGNOSIS**

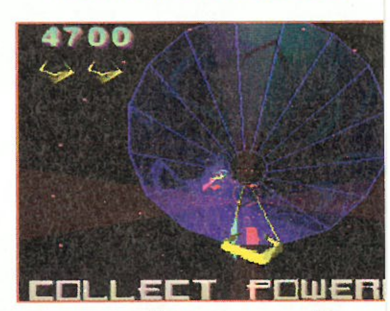
1%

Chronicles of the Sword (COTS) est un jeu d'aventure issu du monde PC. Il se propose de vous plonger au cœur même de la légende arthurienne. Mais si, rappelez-vous, Merlin, le roi Arthur, les Chevaliers de la Table ronde... Un univers fantastico-médiéval dans lequel vous incarnez un jeune paladin au service de l'enchanteur susnommé. On retrouve Morgane, Lancelot, dans des décors entièrement précalculés : vous allez en fait enquêter sur le meurtre d'un prêtre. Malheureusement, COTS est nanti d'une interface d'une lenteur exaspérante, et les dialogues sont assez pitoyables. De plus, votre personnage est aussi souple qu'une barre à mine, et les décors sont d'une qualité graphique très inégale : ils gênent parfois la découverte d'objets primordiaux pour la suite de l'aventure. Mis à part tous ces défauts, COTS reste intéressant pour les collectionneurs de ce type de jeu (surtout qu'il tient en 2 CD), les autres lui préféreront Les Chevaliers de Baphomet, sans l'ombre d'une hésitation.

*Rahan*

## Tempest X3 Tempest 2000

**MACHINE : PLAYSTATION/SATURN**
**EDITEUR : INTERPLAY**




Qui a dit qu'il était facile de viser dans un tube ? Tempest X3 sur PlayStation et Tempest 2000 sur Saturn vous proposent ce challenge, éprouvant s'il en est. Tempest est un vieux jeu, qui, remis au goût du jour, reste une bizarrerie plutôt... gonflante. Bien sûr, les effets de lumière sont jolis, et la musique techno très réussie, quoiqu'un peu répétitive... mais cela nous éloigne du sujet : les tubes. Certes on peut jouer à deux - ça ajoute un tube - mais ça tient plus de la simulation de chance qu'autre chose. Signalons, avant de conclure, que Tempest s'apparente à un shoot'em up, puisqu'il faut tirer sur les... bidules (?) trucs (?)... enfin les machins qui arrivent en face de vous. L'intérêt de Tempest est égal à la variété de ses tableaux : nul...

*Rahan*

40% Pour nous les humains

75% Pour les aliens

## Perfect Weapon

**MACHINE : PLAYSTATION**
**EDITEUR : ACS GAMES**

Perfect Weapon est beau. Perfect Weapon est bien animé. Mais Perfect Weapon est l'antithèse de la maniabilité. Semblable dans son principe à Time Commando, ce soft vous propose d'incarner Blake Hunter, agent des forces spéciales et expert des arts martiaux. Blake se retrouve dans une autre dimension, par un mystère qu'il vous faudra éclaircir au travers de cinq mondes. Vous devrez batailler contre des monstres qui sont, dès le premier niveau, trop coriaces et trop nombreux. Si Perfect Weapon n'était pas si difficile et si cauchemardesque à prendre en main, nul doute qu'il serait un excellent jeu. Soyons clairs : seuls les masochistes apprécieront.

77%

*Rahan*

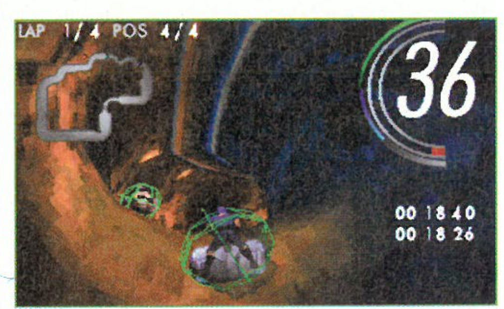
## Scorcher

79%

**MACHINE : SATURN**
**EDITEUR : SCAVENGER**

Scorcher sur Saturn est un soft qui ne restera pas dans les annales, autant le dire tout de suite. Ce jeu de course futuriste est très correctement réalisé, l'animation est fluide et les musiques techno très convaincantes. Le problème, c'est qu'il manque cruellement de profondeur. On aurait aimé disposer de bonus type WipEout 2097, et s'opposer à plus de quatre concurrents à la fois ! C'eut été chouette d'avoir plus de deux modes de jeu ; et puis, c'est dommage qu'il n'y ait que quatre circuits super-rikiki. Bref, Scorcher se contente d'être moyen alors qu'il aurait pu devenir plaisant, voire bien, si les développeurs y avaient porté un peu plus d'attention. Bah ! On fera des économies, comme ça !

*Rahan*






**RAHAN**

P'tit nouveau, Rahan n'en est pas moins un escroc notoire. Comme on ne le paie pas (pensez donc, un homme de la jungle), il se sent obligé de voler les jeux ! Le problème, c'est qu'il a voulu voler la télé 70 cm avec le dernier titre en vogue. Dans le genre discret...

**FISHBONE**

Fishbone adore abîmer le matériel de l'État. C'est d'ailleurs pour cela qu'il a eu un accident de moto sur le périphérique. Les barrières ne lui plaisaient pas. Il est actuellement en rééducation, et nous lui souhaitons tous un prompt rétablissement. Il n'est pas en prison, car abîmé comme il est, il est déjà assez puni comme ça.

## Toshinden Ura

**MACHINE : SATURN**
**EDITEUR : SEGA**



78%

On avait été plutôt indulgent avec Toshinden S parce que le jeu était maniable, les coups facile à placer et qu'il était bourré de trucs et astuces sympa comme celles des grosses têtes. Mais dans ce nouvel épisode, aucune amélioration technique notable : on retrouve donc la pixellisation habituelle et cet aspect brouillon qui rendent les décors moyens. C'est donc exactement le même jeu qui sort avec quelques nouveaux personnages, le seul véritable intérêt. On trouve en effet Ripper jouable, Ronron, Wolf, Replicant et Sho jouable outre les habituels Eiji, Fo, Kayin, Duke, Tracy, Rungo, Ellis, Sofia et Mondo. Mais cela peut-il suffire à vous faire débourser 300 francs ? Certainement pas...

*Olivier*

# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

## Commandez les anciens numéros de Joypad !

### N°47




- **Cadeau :** la cassette vidéo catalogue d'Ocean avec Doom sur Super Nintendo
- **Tests :** Mortal Kombat 3 (SN/MD), Earthworm Jim 2 (Sn), Street Fighter 2 (GB), International Super star Soccer Deluxe (SN)...
- **Sol + T :** Doom (SN), les meilleurs passages
- **Dossiers :** Johnny Mnemonic dans tous ses états
Incroyable : des combats de robots
Anim'Paad : The Cockpit, Crying Freeman, Appleseed...
Poster : Dragon Ball Z, le film

**+ Joypad International**

### N°48




- **Tests :** Yoshi's Island (SN), Doom (PS), Viewpoint (PS), Phantasy Star IV (MD)...
- **Sol + Tips :** Discworld (PS), Panzer Dragoon (Sat), Earthworm Jim (MCD)...
- **Dossiers :** Earthworm Jim 2 sur 32 bits
Internet et les consoles de jeux
- **Anim'Paad :** Kaze Animation, comment ça marche ?, Blackjack, Cobra, Moldiver...
- **Poster :** Loaded

**+ Joypad International**

### N°49




- **Tests :** Sega Rally (Sat), Virtua Fighter 2 (Sat), Virtua Cop (sat), Galactic Attack (Sat)...
- **Sol + Tips :** Myst (PS/Sat), Virtua Fighter 2 (Sat), Yoshi's Island (SN), MK3 (PS), Virtua Cop (Sat)...
- **Dossiers :** Les dix premiers jeux de l'Ultra 64
Disney Interactive, premiers pas d'un géant
- **Anim'Paad :** Ghost In The Shell, Virtua Fighter, Cobra, Lodoss...
- **Poster :** Sega Rally/Virtua Fighter 2

**+Joypad International**

### N°50




**Priorité aux jeux !**

- **Tests :** Toshinden 2 (PS), Actua Soccer (PS), FIFA'96 (PS), D (PS/Sat), Donkey Kong Country 2 (SN), Total NBA'96 (PS), NBA In The Zone (PS)...
- **Sol + Tips :** Virtua Fighter 2 (Sat), Doom (PS), Myst (Sat/PS) la suite, Street Fighter Zero (PS), Donkey Kong Country 2 (SN)...
- **Dossiers :** Les premières images de Killer Instinct 2 !
Les 50 numéros de Pad'anniversaire
- **Anim'Paad :** Dragon Ball GT, les premières images, Zenki, Yugen Kaisha...
- **Poster :** Zenki / Donkey Kong Country 2

**+ Joypad International**

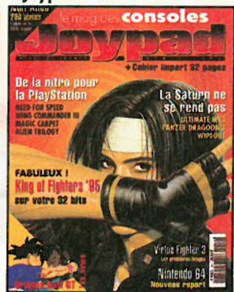
### N°51




- **Tests :** Secret of Evermore (SN), Breath of Fire 2 (SN), Descent (PS), Sim City 2000 (Sat)...
- **Sol + Tips :** Myst (sat/PS) la fin, Sega Rally (Sat), Toshinden S (Sat), NBA Jam T.E. (Sat), Gex (PS), Street Fighter Zero (PS)...
- **Dossiers :** Les bons plans de l'occasion
Le retour de Dragon Ball sur PlayStation
- **Anim'Paad :** Fam&Ihrie, Fatal Fury, Final Fantasy...
- **Poster :** Road Rash/Secret Of Evermore

**+ Joypad International**

### N°52




- **Tests :** WipEout (Sat), The Need For Speed (PS), Wing Commander 3 (PS), Toy Story (MD/SN), Magic Carpet (PS/Sat)...
- **Sol + T :** Street Fighter Zero (Sat), Ridge Racer Revolution (PS), Toshinden 2 (PS), Virtua Cop (Sat)...
- **Dossiers :** Imagina '96, l'avenir en réseau
Les stars au centre Sega
Pete Sampras Extreme sur 32 bits !
- **Anim'Paad :** Mother Sarah, Kamui, Hiroyuki Kitazume (Moldiver) l'interview...
- **Poster :** Far East Of Eden Zero/Toshinden

**+ Joypad International**

### N°53




- **Tests :** Adidas Power Soccer (PS) Guardians Heroes (Sat), Street Fighter Alpha (PS/Sat), Ridge Racer Revolution (PS)
- **Sol + T :** X-Men (Sat), Guardians Heroes (Sat), Toy Story (MD), DK Country 2 (SN)...
- **Dossier :** Formula One PlayStation, le prodige de Psygnosis
- **Anim'Paad :** DBZ le nouveau film, Noritaha, You're Under Arrest...
- **Poster :** Mother Sarah / Yugen Kaisha

**+ Joypad International**

### N°54




- **Cadeau :** Supplément 32 pages sur tous les nouveaux mangas japonais.
- **Tests :** Fade to Black (PS), Euro 96 (Sat), baku Baku Animal (Sat)
- **Sol + Tips :** Kof'95 (Sat), Titan Wars (Sat), Alien Trilogy (PS), Kileak the Blood (PS), Dragon Ball Z (SFC)...
- **Anim'Paad :** Black jack, Cobra, Porco Rosso, Ghost in the Shell, et l'interview de Hazuo Komatsubara.
- **Poster :** 3x3 Eyes / Ridge Racer Revolution

### N°55




- **2 cadeaux :** Le manga Mother Sarah + une carte de collection X-Files.
- **Tests :** Formula 1(PS), Olympic Games, Intern. Track & Field (PS), Resident Evil (PS), Slam'n'Jam'96 (PS-Sat), Sampras Extrême (PS)...
- **Sol + Tips :** Need For Speed (PS), Assault Rigs (PS), Tekken 2 (PS), Adidas Power Soccer (PS), Starblade Alpha (PS), The Horde (Saturn)...
- **Anim'Paad :** Dossier Clamp, City Hunter, Fly, Lamu, Nuku-Nuku, Be Bop...
- **Poster :** Resident Evil/ El Hazard.

### N°56




- **Cadeau :** Planche d'autocollants Memory Card pour Saturn et PlayStation.
- **Tests :** Blazing Dragons (PS), Time Commando (PS), Nights (Sat), DBZ (PS), Davis Cup (PS), Return Fire (PS), The Story of Thor 2 (Sat)...
- **Sol + Tips :** Descent (PS), Magic Carpet (PS), Lone Soldier (PS), Total NBA'96 (PS), DBZ (PS), Gex (Sat), Virtua Fighter Kids (Sat)...
- **Anim'Paad :** Dossier Masamune Shirow, 3X3 Eyes, Video Girl Ai, Manga Mania, Takeru...
- **Poster :** Time Commando/ Gunsmith Cats.

### N°57




- **Cadeau :** Trois cartes de collection Tekken 2
- **Tests :** WipEout 2097 (PS), Die Hard Trilogy (PS), Tunnel B1 (PS), Burning Road (PS), Exhumed (Sat), Darkstalkers (PS)...
- **Sol + Tips :** Mario 64 (N64), Tobal N°1 (PS), The Need For Speed (PS), King of 95 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Anim'Paad :** DBZ le film, Bastard et un dossier complet sur Evangelion.
- **Poster :** Turok / Tekken 2

### N°58



- **Cadeau :** Les Trads Deus, le tableau de scores et l'autocollant Bedlam.
- **Tests :** Tomb Raider (PS), Crash Bandicoot (PS), Star Gladiator (PS), Fighting Vipers (Sat), Street Racer (PS), X2 (PS), Soviet Strike (PS)...
- **Sol + Tips :** Tobal n°1 (PS), Street Fighter Zero 2 (Sat), Guardian Heroes (Sat), Figthing Vipers (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation ainsi qu'un dossier sur Kenichi Sonoda (Gunsmith Cats).
- **Poster :** Crash Bandicoot / Paro Wars.

### N°59




- **Cadeau :** Une cassette de l'animé Evangelion + des bampers Street Racer.
- **Tests :** Street Racer (Sat), Chevaliers de Baphomet (PS), Pandemonium! (PS), Destruction Derby 2 (PS), Virtua Cop 2 (Sat), Fifa'97 (PS)...
- **Sol + Tips :** Motor Toon GP 2 (PS), Time Commando (PS), Residen Evil (PS), WipEout 2097 (PS), Virtua Fighter Kids (Sat), Tunnel B1 (PS)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation +un dossier sur Evangelion + le shopping Evangelion.
- **Poster :** Pandemonium! / Alice in Cyberland.

---

Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 35 à 46) rien de plus facile. En fait, il y a plus facile, comme éternuer, mais c'est nettement moins marrant. Il vous suffit donc d'envoyer un chèque de 39 francs (32 francs + 7 francs de frais de port) à l'ordre de Joypad, en précisant le ou les numéros que vous désirez commander.
L'adresse pour envoyer tout ça :

**JOYPAD**
**SERVICE VPC**
**BP21**
**10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX**

Nom .......................... prénom ..........................
Adresse ..........................................................
...................................................................
...................................................................

☐ N°47 ☐ N°48 ☐ N°49 ☐ N°50 ☐ N°5

☐ N°52 ☐ N°53 ☐ N°54 ☐ N°55 ☐ N°5

**PLAYSTATION**
**EDITEUR : SQUARESOFT**
**GENRE : SIMULATION DE COMBAT FANTAISISTE**
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2 SIMULTANÉMENT**
**SPECIAL : MODE QUEST**
**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4**
**NOMBRE DE COMBATTANTS : 8 + 4**



*Gren est un petit peu le personnage aux enchaînements faciles du jeu.*

# TOBAL NO 1

superstar joypad

Plutôt que de proposer de l'arcade bourrin à la Tekken ou complexe comme pour Virtua Fighter 2, Square a choisi une troisième voie : la simplicité alliée à l'esthétisme. Ce qui est plutôt réussi, au vu des divers échos de chaque joueur ayant joué à Tobal. Les coups de base de Tobal sont très simples, puisque seuls trois boutons sont utilisés pour les coups. Un pour les coups hauts, le second pour les coups au ventre, et le troisième pour les coups bas. Reste un bouton pour la parade, et un bouton pour le saut, ce qui libère donc les "haut" et "bas" de votre croix de direction, permettant de vous servir de ces deux directions pour esquiver à gauche ou à droite. Vous exploiterez ainsi pleinement le potentiel offert par un univers en 3D. Le jeu utilise donc beaucoup les esquives : cela permet des combats proches des chorégraphies vues habituellement dans les films d'arts martiaux. De plus, chaque personnage possède un style bien particulier.

## Un mode de jeu original

La plus grande originalité de Tobal réside dans son mode Quest, un mode de jeu inédit et original dans un jeu de combat. Choisissez un personnage et partez à l'assaut de labyrinthes en 3D, où vous serez confronté non seulement à des adversaires que vous devrez vaincre, mais aussi à des énigmes. Les objets, nombreux, se révéleront utiles, surtout dans les derniers niveaux où le nombre d'ennemis sera considérable. Cependant il ne faut pas se leurrer : le jeu n'est pas non plus parfait sur tous les plans. Le premier reproche que l'on pourrait lui faire est la simplicité graphique, tant au point de vue des personnages que des décors. Bien sûr, c'est un choix, car Tobal ne cherche le réalisme que dans les mouvements, et non dans le graphisme cependant très fin et lumineux. Tobal est donc l'antithèse totale de Tekken ou Virtua Fighter qui cherchent à mettre en scène des personnages les plus humains possibles. Déroutant pour les débutants, Tobal est un excellent palliatif à ce qui existe déjà sur la console Sony, et un vrai bonheur pour ceux qui en ont marre de faire des combos comme on fait du piano dans Tekken 2.



*Voici le genre de problèmes auxquels vous serez confronté dans le mode Quest : à quoi servent ces potions ? En effet, à chaque fois que vous recommencerez une partie, la couleur des potions variera, et la potion verte qui vous avait soigné la dernière fois pourrait être cette fois-ci un dangereux poison...*



*Les filles ne sont pas toujours sveltes et fringuantes dans les jeux de combat. En voici la preuve grâce à cette charmante créature, tout droit issue des meilleures écoles de catch.*

**TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS**

Lorsque le joueur termine un des donjons du jeu en mode Quest, il obtient la possibilité de jouer avec un boss s'il a sauvegardé sa partie sur une Memory Card. Et si le joueur parvient à finir les 32 niveaux du dernier donjon, il devrait alors jouer avec Akira Toriyama (non confirmé sur la version française), auteur du scénario et des graphismes de ce jeu.

**TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS**




*Voici l'un des boss du jeu que vous pourrez obtenir en terminant le mode Quest. Le mode Quest est composé de cinq labyrinthes différents. Le premier est une zone d'apprentissage, et les quatre autres renferment un boss différent.*



*Un détail sympathique similaire à Tekken2 : lorsqu'un joueur prend le même personnage que son adversaire, les vêtements ne se contentent pas d'être de couleur différentes, ils sont eux-mêmes différents.*

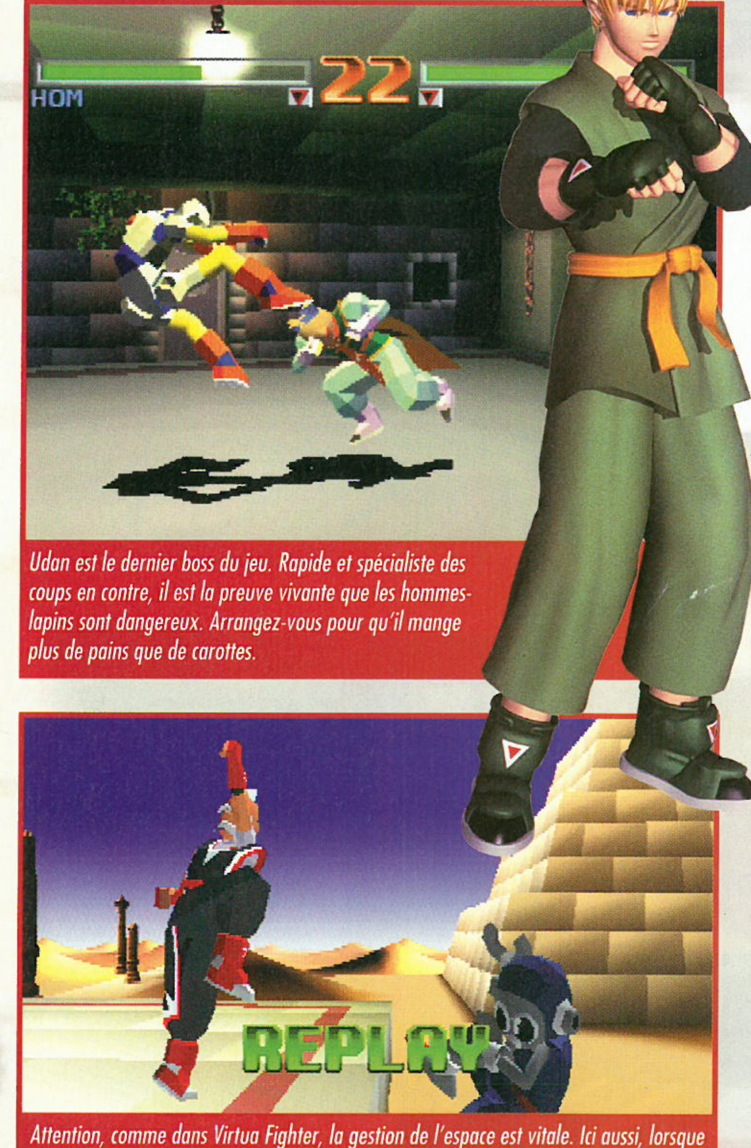
**COMPARATIF • COMPARATIF**

## Tobal N°1 contre Tekken 2

Contrairement à Tekken 2, Tobal N°1 est très technique. Impossible ici de faire le forcing pour pouvoir gagner un combat ; ce n'est pas de mise dans un jeu où les esquives sont aussi faciles à réaliser. La réalisation de Tekken 2 est par contre supérieure à celle de Tobal N°1. Cet effet est rendu par le côté "réaliste" de Tekken, qui utilise beaucoup plus de textures. Dans Tobal, on a droit à un univers beaucoup plus pur, plus coloré que chez son confrère, qui lui apporte finalement une certaine finesse.



**COMPARATIF • COMPARATIF**




*Udan est le dernier boss du jeu. Rapide et spécialiste des coups en contre, il est la preuve vivante que les hommes-lapins sont dangereux. Arrangez-vous pour qu'il mange plus de pains que de carottes.*

*Attention, comme dans Virtua Fighter, la gestion de l'espace est vitale. Ici aussi, lorsque vous tombez de la surface de combat, le match est fini pour vous !*

**GRAPHISMES** 17



Peu détaillés, ils gagnent finalement en luminosité, en finesse et en lisibilité. Des formes simples associées à des couleurs nombreuses et bien choisies.

**ANIMATION** 19



On n'a jamais vu un jeu de combat en 3D sur PlayStation dont les mouvements soient aussi détaillés. Chaque personnage possède une inertie et une palette d'attitudes extrêmement réalistes.

**MANIABILITÉ** 18



Une prise en main peut-être un peu déconcertante au début pour les fous de Tekken, mais par la suite on se bat comme un poisson dans un ring plein d'eau une fois ses petites mains accoutumées.

**SON/BRUITAGE** 13



Musiques un peu poum-chac, et bruitages sympathiques. Dans le genre, on a déjà fait mieux, surtout si l'on écoute le passé musical de SquareSoft.



**J'AIME**

- Une fluidité extra-ordinaire
- Des mouvements réalistes et détaillés
- Un design original très "videogames"



**J'AIME PAS**

- Le jeu est un peu trop lent (V.F.)
- Peu de combattants
- Pas de CD de démo FFVII !!!

**GREG — EN RÉSUMÉ**

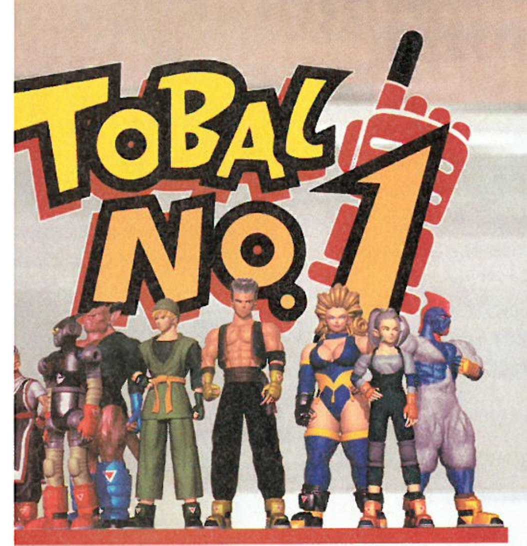
Excellent complément de Tekken, Tobal N°1 ralliera à lui les fans de techniques qui trouvaient Tekken vraiment trop bourrin. Tobal pourra aussi séduire les plus jeunes grâce à son graphisme simple et son mode de contrôle très instinctif. Les autres profiteront aussi du mode Quest en attendant Suikôden chez Konami (cf. preview). En outre, contrairement à la version japonaise, le jeu n'est pas vendu accompagné d'un CD de démo Final Fantasy.



**TRAZOM — EN RÉSUMÉ**

Tobal N°1 est original dans tous les domaines. Il tranche sensiblement avec les jeux de baston classique de par son graphisme, ses coups de base et son mode Aventure qui rallonge sa durée de vie. La fluidité des animations et le punch des combats font de lui un outsider n°1 sur PlayStation. Dommage pourtant qu'il n'y ait "que" huit combattants de base. Un superbe titre tout de même.



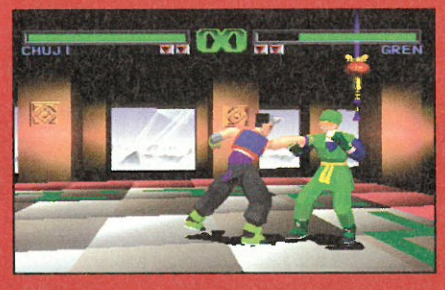



# PRISE EN MAINS

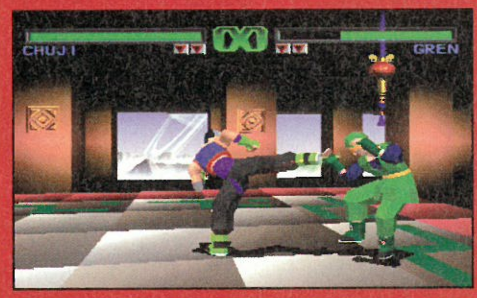
**Tobal n°1 n'est pas ce que l'on appelle un jeu facile à prendre en main. Voilà pourquoi, Joypad vous propose un mini-guide de combat afin de vous initier rapidement à ce jeu pas comme les autres.**

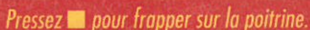
## Un système de jeu inédit

Tobal N°1 possède un système de jeu original et inédit. En effet, la maniabilité du jeu est basée sur trois niveaux différents d'attaque. Ainsi le bouton ▲ correspondra-t-il à une attaque haute (portée au visage), le bouton ■ à une attaque moyenne (portée au torse), et le bouton ✖ à une attaque basse (portée sur les jambes). Le bouton R1 fait office de garde et d'esquive, tandis que la touche L1 permet de sauter !

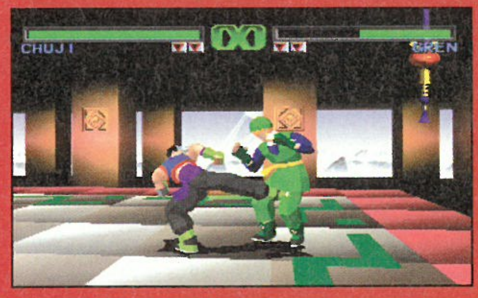



*Pressez ▲ pour frapper au visage.*



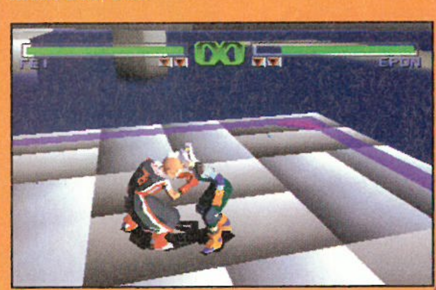
*Pressez ■ pour frapper sur la poitrine.*




*Pressez ✖ pour frapper sur les jambes.*

## Les projections

Tous les personnages de Tobal possèdent des projections différentes qui sont exécutables en pressant simultanément sur les boutons R1 + ■ pour attraper un adversaire. Pour faire varier la projection, il suffira juste de choisir un sens à la croix de direction, c'est-à-dire Avant, Arrière, Bas ou Haut. Vous remarquerez que vous pourrez pousser ou tirer votre adversaire une fois que vous l'aurez saisi ; il suffira alors de faire soit rapidement Arrière, Arrière, soit rapidement Avant, Avant. De même, pour changer de plan, vous pourrez faire soit rapidement Haut, Haut, soit rapidement Bas, Bas.

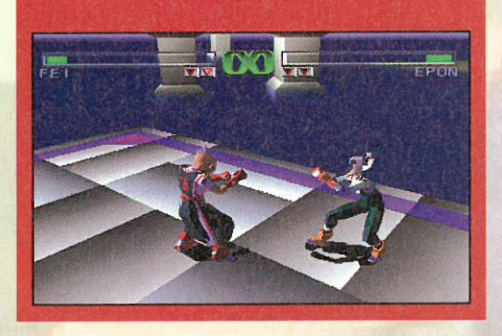



*Faites R1 + ■ pour saisir l'adversaire. Vous pourrez tirer ou pousser votre ennemi.*

Les combinaisons de projections sont donc les suivantes pour tous les combattants :
Avant + Garde + ■.
Arrière + Garde + ■.
(Arrière, Arrière rapidement), Avant +Garde + ■.
(Arrière,Arrière rapidement), Arrière + Garde + ■.
(Avant, Avant rapidement), Avant+ Garde + ■.
(Avant, Avant rapidement), Arrière +Garde + ■.

## Pour vous dégager d'une prise

Faites Arrière, Arrière rapidement.




## Pour retourner une prise

Maintenez enfoncé le bouton R1, puis pressez sur ▲, ■ ou ✖.





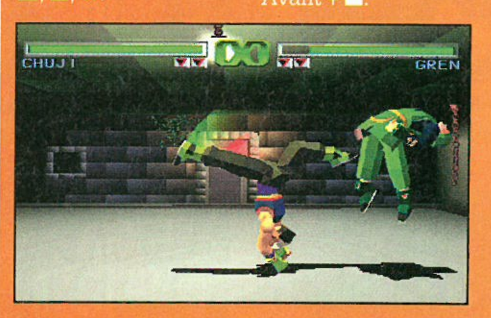

# Les principaux coups des combattants de Tobal N°1

Les coups des personnages ayant été divulgués dans la rubrique des astuces de Joypad N° 58, vous ne trouverez ici qu'un rappel des coups les plus importants du jeu.



## Chuji

▲, ▲.
▲, ▲, ▲
▲, ▲, ■
▲, ■, ✖.
✖, ■, ■.
▲, ✖.
✖, ✖.
✖, ■, ✖.
▲, ▲, ✖.
Avant + ■.




## Hom

▲, ▲.
▲, ■, Croix.
Bas+Garde+Saut.
■, ▲, Croix.
▲, ▲, ▲, ▲.
▲, ▲, ■, ■.
▲, ■, ■.
Avant + ■, ■.
Avant + ■, ■, ▲, ■.
▲, ■.




## Oliems

▲, ▲.
▲, ■.
Avant + ▲.
Avant, Avant + ■.
Avant + ■, ■.
Arrière + ■, ■.
Arrière + ▲, ▲, ▲,
▲, ▲.
▲, ▲, ■.
Arrière, Arrière + ■.
Arrière, Arrière + ▲.




## Epon



▲, ▲, ▲.
▲, ▲, ■.
▲, ■, ✖.
✖, ■.
Avant, Avant + ■.
Arrière + ■.
Avant, Avant + ✖.
▲, ■, ■.
Avant, Avant + ▲
Avant + ▲.




## Fei

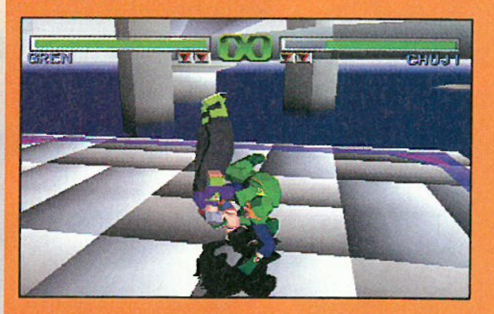


▲, ▲, ▲.
▲, ▲, ■.
▲, ■, ✖.
Arrière + ■.
Avant, Avant + ■, ■.
Avant, Avant + ■, ■, ■.
Arrière + ✖, ✖.
Avant, Avant + ■, ■, ✖.
Avant + ■.
Avant, Avant + ▲.
Arrière, Arrière + ■.




## Gren

▲, ▲, ▲.
▲, ▲, ■.
▲, ■, ■.
▲, ▲, ✖.
Avant + ✖.
Avant + ■.
Avant + ▲.
Arrière, Arrière + ■.
Avant, Avant + ■.
Arrière + ■.



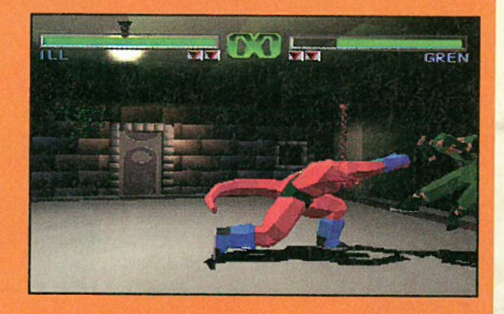

## Mary

Avant, Avant + ▲.
Avant + ■.
Arrière + ■.
Arrière + ▲, ✖.
▲, ▲, ▲.
Avant + ✖, ✖, ✖.
Avant + ✖, ■, ■.
Avant + ✖, ■, ▲.
Arrière + ▲, ■.
▲, ■, ✖.




## Hill

▲, ▲, ▲.
Arrière + ■.
▲, ■, ▲.
▲, ■, ✖ ou Arrière + ■, ✖.
Avant + ■, ■.
▲, ✖, ▲.
▲, ✖, ✖, ▲.
▲, ✖, ✖, ✖, ▲.
Avant+✖, ■, ■ ou
Avant+■, ✖, ■, ■.



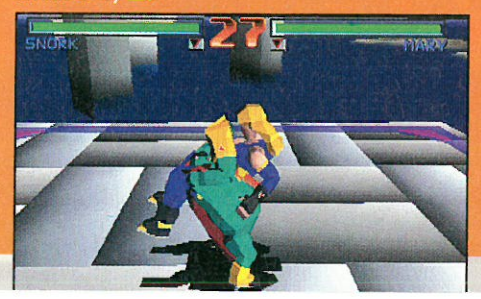

## Mufu

▲, ▲, ▲.
■, ■, ■.
Arrière + ▲.
Arrière + ■, ■, ■.
Avant + ▲, ▲, ▲, ▲.
Avant + ■.
Avant + ✖, ✖, ✖.
Avant + ✖, ■.
Arrière, Arrière + ■.
Garde + ▲.




## Snork

▲, ▲.
Arrière + ▲.
Arrière + ■.
Avant + ✖, ✖.
Avant + ✖, ■.
Avant + ✖,▲, ▲.
Arrière, Arrière + ■.
Garde+▲, ▲, ■.
Garde + ✖.
Avant + ■.




## Udan

▲, ▲.
▲, ■.
Arrière + ▲.
Arrière + ■.
Arrière + ✖.
Avant + ▲.
Avant + ■.
Avant + ✖.
Arrière, Arrière + ▲.
Arrière, Arrière + ■.



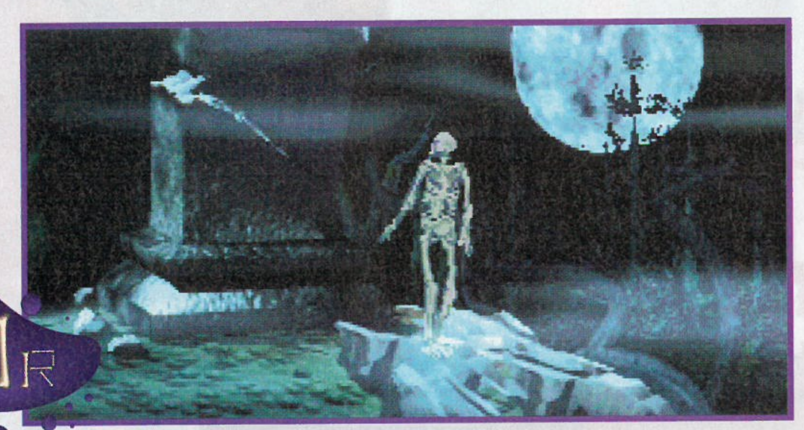


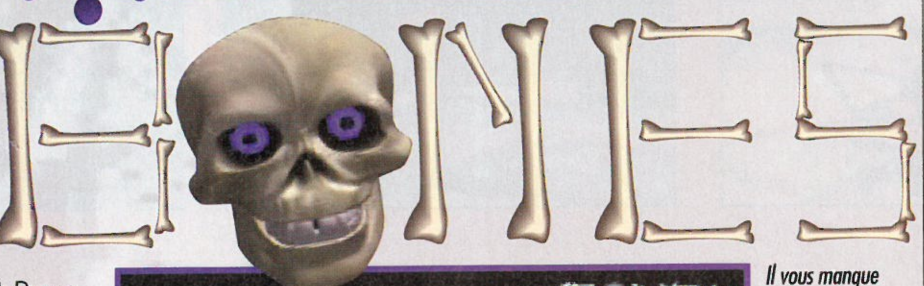
**SATURN**
**EDITEUR : SEGA**
**GENRE : PLATES-FORMES**
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**

**SPECIAL : 2 CD BOURRÉS DE NIVEAUX !**
**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**
**CONTINUE : NON**
**DIFFICULTÉ : DIFFICILE**

La quête de l'originalité en matière de jeux vidéo, c'est un peu comme celle du Saint-Graal, ces derniers temps... Eh ben tiens ! J'ai trouvé le Saint-Graal ! Certes, Mr Bones reste avant tout un jeu de plates-formes, mais plein de bonnes surprises... Imaginez un peu : une sorte de nécromant qui lève une armée de squelettes. Jusqu'ici tout va bien. Seulement voilà, Mr Bones se retrouve au beau milieu de cette armée, et lui, il sent tout de suite qu'il n'est pas comme les autres. Et quand il se rend compte qu'il n'a même plus la peau sur les os... Vous allez donc endosser le rôle d'un squelette, et commencer avant tout par fuir le cimetière et vos vilains petits camarades. Viendront ensuite des dizaines de niveaux - ils tiennent sur deux CD ! - parfois très originaux, entrecoupés de scènes cinématiques mêlant images de synthèse et véritables acteurs. Mr Bones contient des moments d'anthologie, comme ce concert de guitare où vous lancerez vous-même des rifs grinçants pour satisfaire votre public. Et vous vous surprendrez sans doute, repassant ce niveau devant vos potes en leur disant : "Si si, j't'assure, c'est moi qui joue !". L' humour dans lequel baigne le jeu rend très vite le personnage attachant, même s'il n'a pas la carrure d'une mascotte comme Sonic ou Mario. Les animations y sont pour beaucoup. L'ensemble de la réalisation est assez soignée, mis à part peut-être les graphismes de certains niveaux, décevants au regard des capacités de la Saturn. Un dernier reproche : la difficulté est un peu trop élevée au début. Mais si on prend la peine de s'accrocher, on progresse assez régulièrement, entre deux crises de nerfs. Une excellente surprise !

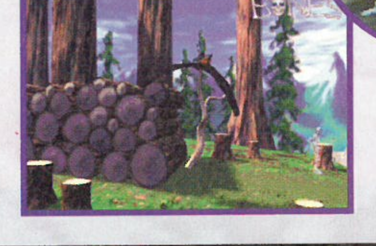

*Taper au bon endroit au bon moment, c'est le secret pour venir à bout de ce niveau.*








*Il vous manque déjà les jambes... Si vous perdiez les bras, vous ne pourriez plus vous défendre ! Heureusement, il est possible de vous reconstituer.*


*Quel magnifique tas de bois ! Tous ces rondins qui vont vous courir bientôt après, c'est émouvant ! Les éviter ne sera pas chose facile. Vive le sport !*

*Ces champignons, cachés en sous-sol au début du stage "The Valley", sont une source illimitée de points de vie...*




GRAPHISMES 15
Ils sont dans l'ensemble très réussis, mais certains niveaux semblent bâclés.


ANIMATION 16
Mr Bones a des mimiques vraiment sympa... même lorsqu'il ne lui reste ni bras ni jambes!


MANIABILITÉ 15
Quand Mr Bones est entier, tout va bien, mais dès qu'il perd trop d'os, c'est déjà beaucoup moins évident. Logique, mais parfois agaçant.


SON/BRUITAGE 18
Les bruitages des os qui s'entrechoquent sont très savoureux - gnac gnac ! - et les musiques excellentes (vive le blues !).


J'AIME
- Des niveaux très variés.
- Des scènes cinématiques bourrées d'humour.
- Deux CD pour une très longue durée de vie.


J'AIME PAS
- Quelques niveaux un peu moches.
- Une difficulté parfois mal dosée.
- Baaah... Euuuuh... c'est tout !


RAHAN

**EN RÉSUMÉ**

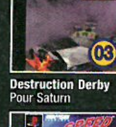
**Les développeurs de Mr Bones signent là un jeu - d'un style pourtant déjà décliné de nombreuses fois - très sympa, grâce à une grande variété de niveaux, et un fun omniprésent. Autre atout de taille : une durée de vie peu commune à ce genre. Alors pourquoi se priver, hmmmm ?**


90%

# Si tu préfères payer plus cher tourne la page...



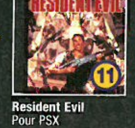
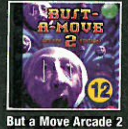

...solution
...r acheter
...Jeux
...ns chers






01 Adidas Power Soccer – Pour PSX
02 B.A. Toshinden 2 – Pour PSX
03 Destruction Derby – Pour Saturn
04 Final Doom – Pour PSX
05 Blazing Dragons – Pour PSX ou Saturn
06 Ridge Racer Revolution – Pour PSX
07 Return Fire – Pour PSX ou Saturn
08 Sega Rally Champion – Pour Saturn
09 Tunnel B1 – Pour PSX ou Saturn
International... – Pour PSX








11 Resident Evil – Pour PSX
12 But a Move Arcade 2 – Pour PSX
13 Road Rash – Pour PSX ou Saturn
14 Need for Speed – Pour PSX ou Saturn
15 Fade to Black – Pour PSX
16 Fifa 96 – Pour PSX ou Saturn
17 Zero Divide – Pour PSX
18 Worms – Pour PSX ou Saturn
19 Virtua Racing – Pour Saturn
20 True Pinball – Pour PSX ou Saturn
Striker 96 – Pour PSX




22 ...Project
23 Primal Rage – Pour PSX ou Saturn
24 Power Serve – Pour PSX
Po'Ed – Pour PSX

Jusqu'à **3 JEUX AU CHOIX 249F TTC CHACUN** + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 30/06/97

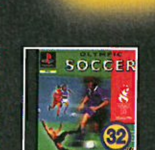



26 ...occer World... – ...urn
27 Street Racer – Pour PSX ou Saturn
28 World Cup Golf Pro – Pour PSX
Virtual Golf – Pour PSX ou...

## Et en plus... 2 Cadeaux de bienvenue !

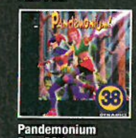
**1er Cadeau** – Une superbe K7 vidéo Cartoons

**2e Cadeau** – Un cadeau surprise Si tu réponds dans les 8 jours.



30 ...Hawk II – ...ou Saturn
31 Shellshock – Pour PSX ou Saturn
32 Olympic Soccer – Pour PSX
33 Olympic Games – Pour PSX
34 Johnny Bazookatone – Pour PSX ou Saturn
Blam ! Mach... – Pour PSX ou...

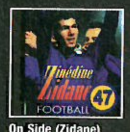



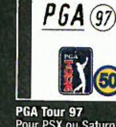


36 ...diator
37 Pro Pinball the Web – Pour PSX ou Saturn
38 Pandemonium – Pour PSX
39 Formule One – Pour PSX
40 Cyberspeed – Pour PSX
Jack is Back – Pour PSX ou...





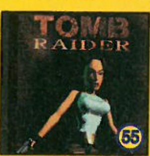
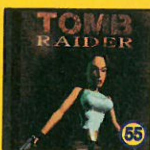







42 ...ontrol
43 Crash Bandicoot – Pour PSX
44 Actua Golf – Pour PSX
45 Burning Road – Pour PSX
46 Supersonic Racers – Pour PSX
47 On Side (Zidane) – Pour PSX
48 Rayman – Pour PSX ou Saturn
49 Space Hulk – Pour PSX ou Saturn
50 PGA Tour 97 – Pour PSX ou Saturn
51 Madden Football 97 – Pour PSX ou Saturn
52 Time Commando – Pour PSX
Top Gun – Pour PSX










54 Pete Sampras Extreme – Pour PSX
55 Tomb Raider – Pour PSX ou Saturn
56 Tekken 2 – Pour PSX
57 Project X2 – Pour PSX ou Saturn
58 Wipeout 2097 – Pour PSX
Compil NRJ D... – Pour PSX ou Sa...

## Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du ...b Européen du CD-ROM

- ...cun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- ...cune obligation d'achat mensuel ou ...mestriel.
- ... **Catalogue Magazine Gratuit** chaque tri-...stre : des Jeux, des Infos, des Nouveautés...
- ...s **CADEAUX,** en accumulant des Points fidélité !
- ... **Choix Exceptionnel** constamment ...ctualisé : plusieurs milliers de ...es présentés dans notre Catalogue.
- ...te **la production française** + tous les "Best ...lers" Américains !
- ...e **Garantie d'Économie :** chaque Jeu ...eté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur ...rix public), donne droit à une **Réduction ...pplémentaire** sur un second Jeu.
- ...e **livraison encore plus rapide** (48 h par ...ssimo) en commandant par **Téléphone** ou **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**

...échange de tous ces privilèges, tu as juste à...

JD0197

# BON D'ESSAI GRATUIT

PS5

*A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM, 18 Rue d'Enghien BP 804, 75470 Paris Cédex 10*

**Voici le (les) JEUX que je choisis :**

| 1er | 2e | 3e |
|---|---|---|
| N° | N° | N° |

Je possède une ☐ Saturn ☐ PSX

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

**1er Cadeau :** Une K7 Vidéo Cartoons

**2e Cadeau :** Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 2 Cadeaux Gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du CD-ROM sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CDI au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeux ou pas de Jeux du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ **Je choisis 1 JEU, je joins mon règlement de 278 F** (249 F + 29 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 2 JEUX, je joins mon règlement de 527 F** (498 F + 29 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 3 JEUX, je joins mon règlement de 776 F** (747 F + 29 F de frais d'envoi)

**Je règle par :** ☐ **Chèque*** ☐ **Mandat-Lettre*** (*) Libellés à l'ordre duClub Européen du CD-ROM
☐ **CB N°** ________________ Expire le ______

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

**JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM**

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom ____________ Prénom ____________
Né(e) le ____________ Tél ____________
Adresse ____________

Date ____________

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur. Conformément à la loi Informatique et Liberté.

Roubaix Tourcoing - B 309 495 299 ...publique - 59170 CROIX - Tél : 01.44.83.42.30

## DISPONIBLES : Tou... les jeux pour Satu... et PlayStation





**Le Club par Minitel et par Télép...**






**Déchire ic...**




# Super Nintendo

EDITEUR : NINTENDO
GENRE : PLATES-FORMES
NBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 EN ALTERNANCE
SPECIAL : LONG À SOUHAIT
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : ELEVÉE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

# DONKEY KONG COUNTRY 3

On prend les mêmes et on recommence, aurait pu être un bon début. Mais ce ne sera pas le cas, même si cela se joue à un poil près, ou plutôt à une poignée de poils près. Cette poignée, c'est Kiddy, un Donkey version nourisson qui remplace Diddy. Et vous verrez qu'on n'a pas particulièrement gagné au change, puisque ce personnage est vraiment moins attachant que son prédécesseur. Même s'il se révèle bien utile : il peut abattre des ennemis inaccessibles à Dixie, et propulser cette dernière pour atteindre des plates-formes ou détruire certains ennemis. Autre particularité : il peut rebondir sur l'eau, même si ce n'est pas très simple à réaliser. Mais que ces critiques ne cachent pas l'essentiel : Dixie's Kong Double Trouble alias Donkey Kong Country 3 est un excellent jeu. Si, si.

## C'est celui Kiddy qui est

Vous connaissez parfaitement la recette des Donkey Kong Country. C'est un véritable chef-d'œuvre de plates-formes, pour un ou deux joueurs en alternance, agrémenté de moult passages secrets et niveaux bonus, qui permettent de finir le jeu à 100 %. Voire plus… Non seulement le joueur devra faire preuve d'une adresse parfois hors du commun ; mais aussi d'astuce pour obtenir les pièces et autres objets qui lui donneront accès au monde caché et à certaines échoppes. En somme, tout ce qui peut être récupéré doit l'être ; et lorsqu'on se prend au jeu, on y passe un nombre d'heures incalculable. Heureusement que la cartouche contient une pile pour les sauvegardes ! Pour venir à bout du jeu, vous devrez sauter, nager, diriger des wagonnets, battre des boss, alterner Dixie et Kiddy, et même vous métamorphoser en éléphant, perroquet, araignée ou espadon.

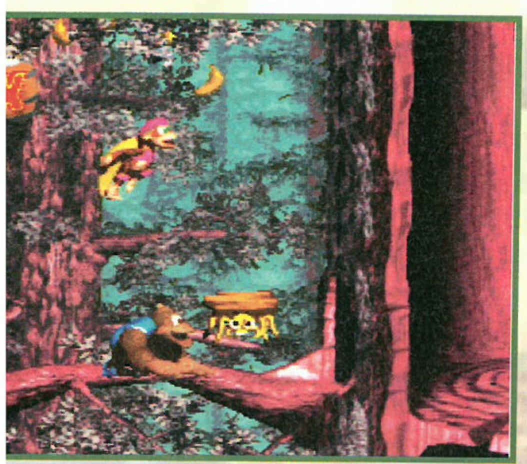
Bref, la variété, qu'elle soit dans les décors des niveaux ou dans les épreuves, ne manque pas. Par contre, la redondance n'a pas épargné les ennemis, qui d'un niveau à l'autre sont souvent les mêmes. En somme, DKC 3 est un excellent titre ludique, mais aussi technique : la beauté des décors et des personnages modélisés est extraordinaire, et les musiques ne sont pas en reste. On tient par contre la preuve, avec une qualité graphique et technique équivalente à celle de DKC 2, que la Super Nintendo ne pourra jamais être exploitée plus qu'elle ne l'est là. Mais qu'importe, la qualité des graphismes n'a rien à envier à bon nombre de jeux 32 bits, et c'est suffisamment beau pour contenter tout le monde. Sachez enfin qu'en dépit de ces qualités, DKC 3 déçoit. Pour ce probable baroud d'honneur de DKC sur la 16 bits de Yamauchi San, on aurait pu s'attendre à une explosion d'idées. Mais en fait d'explosion, on a eu une exploitation : celle du concept de DKC 1 et 2, auquel rien n'est venu se greffer. Pourtant, Nintendo connaît les joueurs : il ne faut jamais pousser le bouchon de la moquerie trop loin… Mais en temps de disette, ces derniers n'ont hélas pas le droit de faire la fine gueule.



*À certaines occasions, vous pourrez évoluer sur deux plans, et passer devant ou derrière la cascade.*



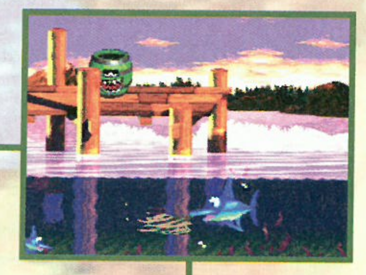
## DKC n'a perdu aucune de ses qualités, mais n'en a hélas pas gagnées.



*Certains obstacles sont plus facilement franchissables avec l'un ou l'autre des personnages. Il en va de même des ennemis : Kiddy pourra par exemple éliminer les énormes adversaires, ce que ne peut pas faire Dixie. En somme, Dixie représente la finesse, et Kiddy la grosse brute galonnée.*

### Transformiste et ami des bêtes

À de nombreuse reprises, vous aurez la chance inouïe de vous transformer en animal. Vous pourrez par exemple devenir un éléphant, capable d'aspirer de l'eau et de la recracher pour éloigner les ennemis. Ce dernier pourra aussi attraper un tonneau éloigné en l'aspirant avec sa trompe (non, Traz', n'essaye pas !). Autre animal : le perroquet, qui bien sûr vole et lance des cacahuètes en guise de projectiles. L'espadon, lui, vous permettra d'évoluer très aisément sous les eaux, et de détruire les poissons ennemis. Quant à l'araignée, elle est capable de tirer sur ses ennemis, et de construire des mini-toiles afin de grimper dessus et d'atteindre des plates-formes haut perchées. Il existe une seconde catégorie d'animaux, ceux qui vous accompagnent : un poisson vous suivra par exemple sous l'eau afin de manger vos ennemis. Le hic, c'est qu'il est tout à fait capable, en fonction des ennemis dévorés, de se retourner contre vous. Enfin, il existe un oiseau, qui vous survolera, et attrapera les bonus impossibles d'accès.



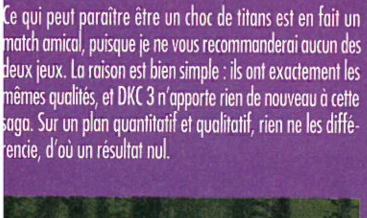






COMPARATIF • COMPARA

### Donkey Kong Country 3 VS Donkey Kong Country 2

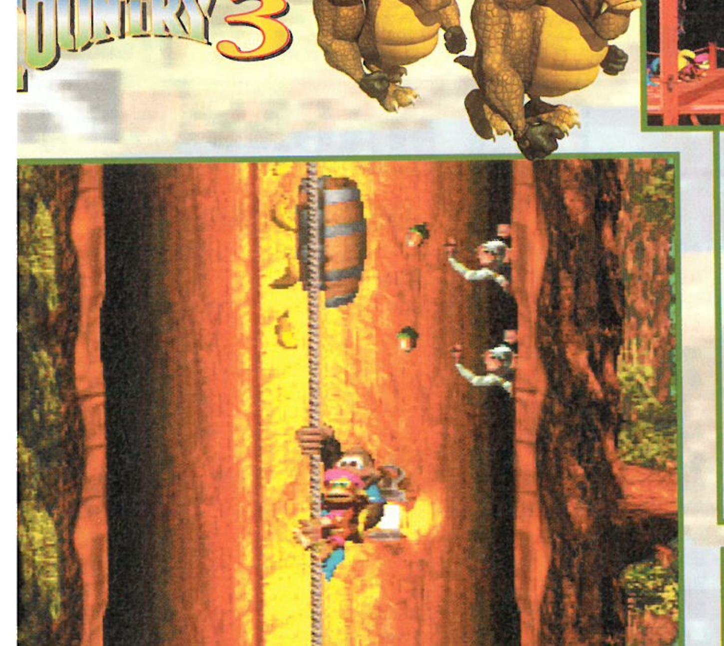


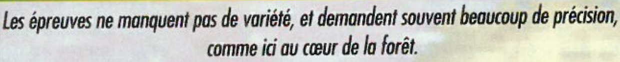
Ce qui peut paraître être un choc de titans est en fait un match amical, puisque je ne vous recommanderai aucun des deux jeux. La raison est bien simple : ils ont exactement les mêmes qualités, et DKC 3 n'apporte rien de nouveau à cette saga. Sur un plan quantitatif et qualitatif, rien ne les différencie, d'où un résultat nul.



OMPARATIF • COMPARA

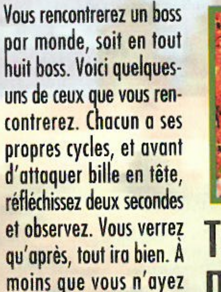


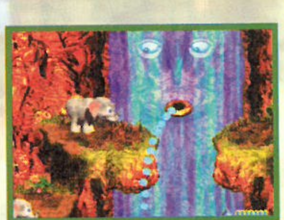




Les épreuves ne manquent pas de variété, et demandent souvent beaucoup de précision, comme ici au cœur de la forêt.



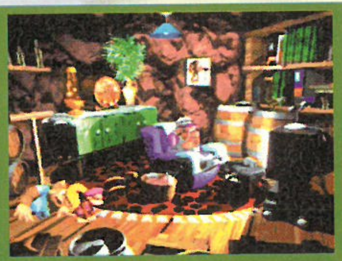




Vous rencontrerez un boss par monde, soit en tout huit boss. Voici quelques-uns de ceux que vous rencontrerez. Chacun a ses propres cycles, et avant d'attaquer bille en tête, réfléchissez deux secondes et observez. Vous verrez qu'après, tout ira bien. À moins que vous n'ayez comme moi deux mains gauches.

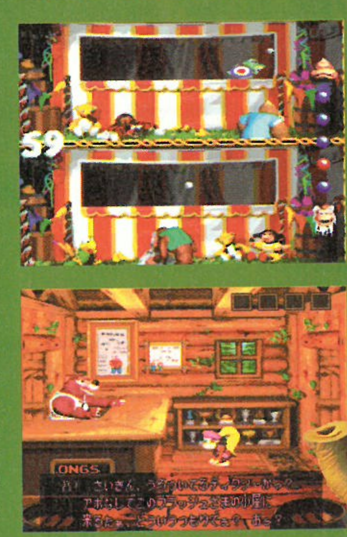
## Touchez mes boss, Monseigneur





## La Foire du Trône

u cours de votre périple, vous rencontrerez fréquemment des cabanes, ans lesquelles vous pourrez jouer fin de gagner des bananes et des onus), des marchands, qui contre uelques pièces vous donneront es conseils avisés, ou encore votre rand-mère (ou ce qui y ressemble), ui pendant qu'elle joue à Mario 4 sur sa N64 (musiques à l'appui), ous permettra de sauvegarder. ette dernière vous demandera ar contre de lui ramener un oiseau e chaque monde. Enfin, vous pourez aller faire quelques parties de imon, histoire de récolter quelques onus.





Certains ennemis vous lanceront des tonneaux. Il faudra alors apprendre à sauter de tonneau en tonneau pour atteindre ce sniper vidéoludique.



**GRAPHISMES** 19

La Super Nintendo montre ici ce qu'elle sait faire, mais le manque de progrès entre DKC 2 et 3 montre aussi ses limites.



**ANIMATION** 18

À l'exception de quelques très très rares ralentissements, l'animation est fabuleuse sur tous les points : scrolling multi-directionnel, sprites modélisés...



**MANIABILITÉ** 17

Ça répond au doigt et à l'œil (excepté pour l'éléphant, un peu plus capricieux), et c'est le principal.



**SON/BRUITAGE** 17

Même si certaines musiques de Donkey 2 sont restées, nos oreilles savourent comme il se doit des bruitages inventifs et des musiques en phase avec le jeu.



**J'AIME**

- Les graphismes
- La durée de vie
- Les métamorphoses



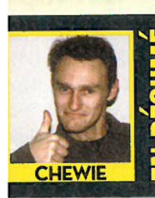
**J'AIME PAS**

- Un nouveau personnage peu attachant
- Aucune innovation



RAHAN — EN RÉSUMÉ

**Même s'il n'apporte rien de bien neuf par rapport à ses prédécesseurs, ce Donkey Kong Country 3 est au moins aussi long et varié que le 2. Techniquement, c'est toujours une sacrée baffe quand on sait que certains jeux 32 bits ne lui arrivent pas à la cheville... De longues heures de jeu en perspective, qui éviteront toujours à votre Super Nintendo de servir de suite à caler la table du salon ! Un indispensable pour les possesseurs de SN.**



CHEWIE — EN RÉSUMÉ

Donkey Kong Country 3 reste fidèle en tous points à ses prédécesseurs : jouable, très beau, super long et plein à craquer de passages secrets. Voilà tout. Hélas, même si un nouveau personnage a fait son apparition, au lieu d'avoir mieux que DKC 2, on a aussi bien, et c'est un poil décevant. On aurait aimé quelques nouveautés dignes de ce nom, histoire de se persuader que Rare et Nintendo n'ont pas conçu cette suite uniquement par vénalité. Les fans se jetteront dessus, et les autres, devant le peu de titres de qualité sur la console, se joindront à eux.



96%

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

**NOUVEAUX MAGASINS**

**ARLES** - 21, rue du 4 septembre
**ROANNE** - 19, rue du Bourg Neuf
**BOULOGNE S/MER** - 77, rue Victor Hugo
**MOULIN** - 48, rue des Coutelliers
**THONON LES BAINS** - Galerie l'Étoile II
**PERPIGNAN** - 35, rue du Maréchal Foch
**TARBES** - 6, rue B. Barrere







**SEGA SATURN**

**console SATURN et un pad" et 1 CD de Démo**

**1490,00 Frs**

**Les nouveautés Saturn**

Fifa 97 - Andretti Racing - Die Hard Trilog
Pete Sampras - Micromachine 3V
Rugby Jonah Lomu

**REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 CONDITION ARGUS**



**DOCK GAMES PAIE COMPTANT AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO**

(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)

**Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville**
**Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.**

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96, notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin
**Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale**
**Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepot**

**Renseignements 24H sur 24 au 08 36 68 22 06**



**PlayStation**

**Console PLAYSTATION & un Pad + 1 CD de demo**

**1490,00 Frs**

console Française distribuée et garantie par SONY France

**Les nouveautés Play Station**

Destruction Derby II - Micromachine 3V
Rugby Jonah Lomu - Extreme Games II
Twisted Metal II

**REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS**

# VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !

## *l'Engagement des DOCKS*

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans Indicatif)

**LE SERVEUR DOCK GAMES 08 36 68 22 06**
**À VOTRE SERVICE**

Nous recherchons des partenaires pour une implantation de magasins dans les villes suivantes : Macon - St Malo - Ales - Cherbourg - Annonay Lisieux - Beauvais - Brest - Morlaix - Quimper - Rennes - Bourg en Bresse - Lorient - St Nazaire - La Roche S/Yon - Poitiers - Chartres Rochefort - Saintes - Gap - Libourne - Bergerac - Marmande - Le Mans Lons le Saulnier - Vannes - Bergerac - Cahors - Aurillac - Thionville Limoges - Nancy - Chateauroux - Beziers - Auch - Pau - Carcassonne Verdun - Castres - Orange - Montelimar - Aubenas - Autun - Chaumont Bar le Duc - Charleville - Mulhouse - Belfort - Colmart - Besancon et plus généralement toutes les villes représentant une zone de chalandise de plus de 30000 H.

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement.

## SUPER NINTENDO

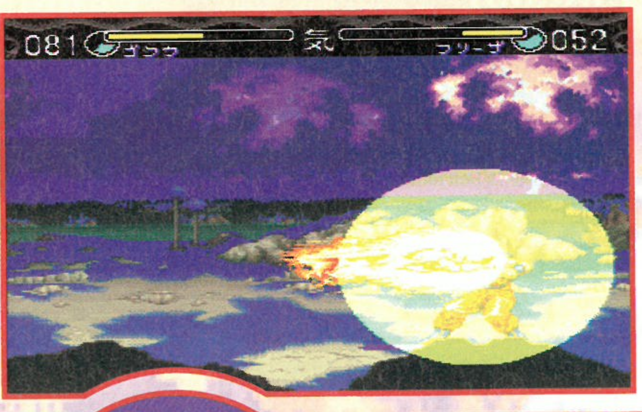
**EDITEUR : BANDAI**
**GENRE : BASTON**
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2**
**SIMULTANÉMENT**
**SPECIAL : C'EST DBZ...**
**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5**
**CONTINUES : 3**
**DIFFICULTÉ : FACILE**



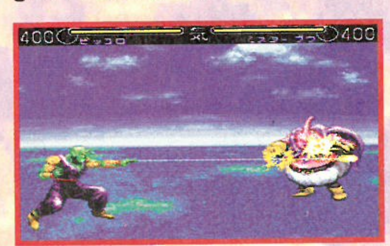

Des personnages ne s'aiment pas. Ils sont deux. Ils sont sur une arène. Ils ont plein de pouvoirs. Ça va chauffer. Voici le résumé idéal pour ce jeu, qui, semble-t-il, n'a pas besoin de beaucoup plus de détails. En fait si, je vais quand même vous en donner quelques-uns. C'est Noël, et tous les enfants rêvent de nouvelles aventures à vivre avec leur ami SanGoku. Pourtant, on leur avait bien expliqué que les "mangasses" c'était dangereux, qu'ils allaient tuer après en avoir lu. Mais non, ils n'en font qu'à leur tête . Le jeu reprend par ordre chronologique les meilleurs personnages de la série pour la plus grande joie des fans (ouahhh Freeza !) ; et après avoir choisi votre favori, vous allez devoir combattre les autres comme dans un vulgaire Street Fighter. Sauf qu'ici, vous pourrez en plus vous déplacer dans les airs en exécutant des "mégapatates" qui feront voler l'adversaire dans un autre écran. Les pouvoirs sont légion avec les attaques propres à chaque personnage. Des "furies" sont également présentes à foison, mais jalousement gardées (des détails dans un prochain Joypad ). Le jeu reste un bon produit 16 bits dans sa catégorie. Pour les fans.




*Après un combat, Gotenks (Gotrunk en VF) se défusionne pour donner Trunks et Goten, tout étonnés de se retrouver ainsi sous leur véritable aspect.*




*Lorsque Freeza n'est pas content, il se lance sur l'adversaire pour le consumer avec son aura d'énergie intense. Un coup qui passe assez facilement et qui surprend souvent l'adversaire.*











GRAPHISMES 17

Agréablement fins et fouillés, ils fourmillent de détails que ne possédaient pas les autres volets.




ANIMATION 16

On a un peu de mal à gérer correctement les sauts. Il arrive aussi que le jeu se tape des accélérations sans aucune explication.




MANIABILITÉ 17

Puisque le jeu se joue plus comme un vulgaire Street Fighter qu'un DBZ avec séparation d'écran, la maniabilité s'en trouve facilitée. Un petit temps d'adaptation est nécessaire pour le combat aérien.



SON/BRUITAGE 15

Ce n'est pas le meilleur de la Super Nintendo qui nous soit présenté là ? Mais les digits vocales raviront les fans une fois de plus.



### J'AIME

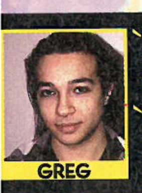
- Un graphisme avantageux
- Le décor change pendant le combat
- Les personnages de la série



### J'AIME PAS

- C'est fini, DBZ, vous arrivez un peu tard
- Peu de décors différents

### EN RÉSUMÉ




Dragon Ball Z Hyper Dimension est le jeu rêvé pour tous ceux qui suivent les aventures de son héros. Beau, jouable, original, il amusera les plus jeunes, mais sa pauvreté en enchaînements, combos et autres esquives lui donne un coup de vieux d'autant plus que Street Fighter Alpha arrive sur Super Nintendo. Un jeu très sympa mais un peu simple, quoi.

Pour les fans 88%

Pour les autres 82%

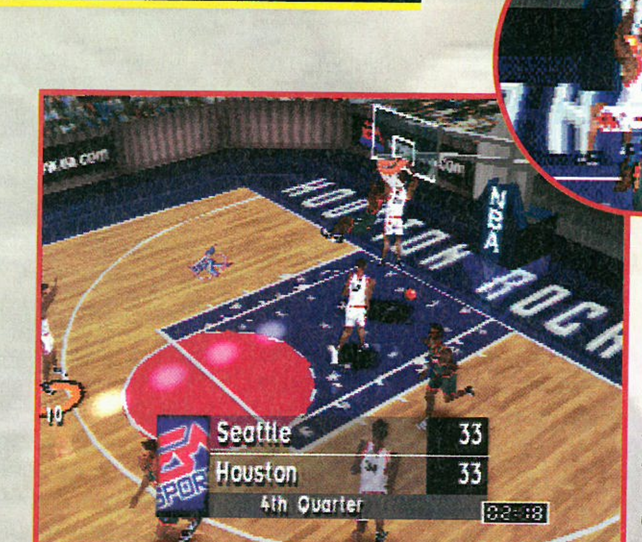
# PLAYSTATION

**EDITEUR : EA SPORTS**
**GENRE : BASKET-BALL**
**NOMBRE DE JOUEURS : 2**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4**
**NOMBRE D'ÉQUIPES : TOUTES LES ÉQUIPES DE LA NBA !**
**CONTINUE : MEMORY CARD**
**DIFFICULTÉ : MOYENNE**

# NBA LIVE'97

Vous connaissez tous la NBA, la ligue américaine qui a vu des joueurs aussi prestigieux que Jordan, Magic Johnson ou encore Shaquille O'neal jouer dans ses rangs ? Ceux qui répondent non, flagellez-vous avec véhémence, et passez au test suivant. Electronic Arts reprend l'intégralité de ces équipes, et des joueurs qui les composent, dans cette nouvelle version '97. Le concept "mettre ballon dans panier" était mal exploité dans la version '96, mais cette fois-ci EA a mis le paquet pour nous livrer enfin un jeu qui met à l'honneur ce sport d'équipe. Passé une intro aux images fabuleuses, on entre dans le vif du sujet. Le menu propose trois modes de jeu : arcade, custom et simulation. On peut jouer en "playoff", exhibition, ou encore engager une saison, et sauver ses résultats sur Memory Card. Enfin, le mode "roosters" vous permet d'échanger des joueurs ou de les créer pour constituer l'équipe de vos rêves. Toutes les règles sont présentes, et vous pouvez les désactiver à loisir pour des matchs plus rythmés...Quant à la technique, là encore c'est du grand art : les animations sont fluides, le jeu rapide et ponctué par des bruitages ultra-réalistes et des musiques très sympathiques. Tout a été amélioré, de la maniabilité à l'esthétique des menus, en passant par l'intelligence artificielle et les nombreuses caméras disponibles. Et comme en plus on peut jouer à deux, pourquoi se priver ? NBA live '97 est une bénédiction pour tous les fans de basket sur console. Electronic Arts s'est parfaitement rattrapé et semble avoir pris d'excellentes résolutions pour la nouvelle année.




*Egalisation de Seattle dans le dernier quart-temps ! Quelle tension mes amis, du grand basket !*




*Le menu, remis au goût du jour, est pratique et très complet. Une aide est tout de même disponible pour ceux qui détestent lire les docs de jeu...*








## GRAPHISMES




Des lattes de bois du terrain aux maillots des joueurs, tout est très finement réalisé.

## ANIMATION




Les joueurs bougent bien, c'est fluide, et les smashs sont criants de réalisme.

## MANIABILITÉ




Les changements de joueur au cours du match sont parfois un peu agaçants, mais pour ce qui est des passes et autres coups c'est impec'.

## SON/BRUITAGE




Aaah ! Les crissements des semelles sur le parquet, les rebonds du ballon et les cris de la foule en délire... On s'y croirait.



## J'AIME

- Tous les angles de vue sont utiles.
- Une réelle amélioration par rapport au '96.
- Bourré d'options.



## J'AIME PAS

- Des changements de joueurs un peu fastidieux.
- Pas de réelle différence entre "custom" et le mode "arcade".
- Pas de jolies pom-pom girls.





RAHAN

## EN RÉSUMÉ

NBA live '96 était assez décevant : l'animation n'était pas au top, et l'ensemble du jeu finalement assez moyen malgré de bonnes idées. Cette fois, Electronic Arts nous fait cadeau d'une nouvelle version très réussie, autant sur le plan technique qu'au niveau de sa jouabilité. Un petit bijou pour tous ceux qui aiment le basket-ball.



**PLAYSTATION**
**EDITEUR : WESTWOOD STUDIOS**
**GENRE : STRATÉGIE/ACTION**
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**
**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**
**NBRE DE MISSIONS : ENVIRON 50**
**CONTINUE : MOTS DE PASSE**
**DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE**
**EXISTE SUR : PC, SATURN**

# COMMAND & CONQUER

Command & Conquer est à la PlayStation ce que la matraque est au CRS : un objet incontournable. Westwood a réussi le tour de force de rendre un jeu de stratégie accessible à tout le monde en terme de jouabilité (les interfaces sont idéalement simples), mais aussi d'intérêt. Pas évident à première vue pour un public console...

## Choisissez votre camp

La première prouesse de Command & Conquer est de vous laisser choisir votre camp : GDI (autrement dit les bons) ou NOD (donc les méchants pas beaux). D'où les deux CD... Les premiers sont mandatés par les Nations Unies, et les seconds forment une confrérie terroriste ultra-puissante. Sachez, jeunes béotiens, que l'action se déroule dans le futur et que l'énergie utilisée est le Tibérium, un minerai aussi riche que celui qui se l'accaparera. Il est d'ailleurs au centre des débats, et c'est pourquoi, que vous soyez NOD ou GDI, votre objectif principal sera la destruction du camp adverse et la possession de la totalité des ressources mondiales. Une fois dans vos fonctions, vous partirez dans des missions à la difficulté croissante et à la diversité impressionnante : si vous incarnez le GDI, vous aurez à escorter des convois, libérer des villages, porter secours à vos collègues, ou encore saboter les installations ennemies ; alors que si vous avez opté pour le NOD, vous aurez à infiltrer une base ennemie avec vos ingénieurs, à rayer des bâtiments civils de la carte, ou encore à prendre simplement d'assaut les installations du GDI. Forcément, vous n'irez pas à coup de silex et de massue, et vous aurez du matériel pour vous soutenir. C'est là qu'intervient la partie stratégique. Vous devrez en effet apprendre à développer une base (avec le cœur de la base, les centrales électriques, les casernes, les raffineries de Tibérium, les centres de télécommunication ou encore les aéroports et rampes de missiles SAM), à la protéger, et à la faire vivre par l'intermédiaire de la récolte et du raffinage du minerai si précieux. Il va sans dire que plus vous serez riche, plus vous pourrez vous offrir des mitrailleurs, grenadiers, lance-flammes, bazookas ou ingénieurs. Idem pour les installations et les véhicules. Le miracle de tout ça, c'est que c'est absolument passionnant et qu'à aucun moment on n'a envie de jeter le paddle tant la maniabilité est excellente. La seule appréhension possible, c'est la prise en main : il existe des combinaisons de boutons, et au début, on s'emmêle les doigts. Mais rassurez-vous : une ou deux missions suffiront à vous familiariser avec la bête, d'autant plus que le jeu donne envie de persévérer. Avec des missions aussi nombreuses, une qualité graphique impressionnante et une jouabilité optimale, Command & Conquer est un jeu inévitable. Ce n'est pas pour rien si le jeu PC a culminé en tête des ventes pendant des mois...



*Vous pourrez envoyer un ingénieur dans les installations ennemies, et ce en vue de paralyser leur base ou encore de vous approprier leur Tibérium.*

*Les vidéos au cours des briefings sont d'excellente facture.*

super joypad

*Pour construire une base, il faut toujours une centrale électrique. Vous devrez la placer à proximité du cœur de la base.*

# Si Napoléon avait connu Command & Conquer, Waterloo serait aujourd'hui fêté par tous les Français.

## Les différences avec la Saturn

Si les qualités techniques sont rigoureusement les mêmes, il existe cependant quelques nuances, dont une grosse. Si la prise en main est plus simple sur la Saturn, la version PlayStation comporte quant à elle toutes les missions de Command & Conquer, plus toutes celles d'Opérations Survie (un add-on sorti sur PC) et 6 missions inédites. Soit beaucoup d'heures de jeu en plus, soit une meilleure note. Westwood n'ayant rien confirmé, on ne tient pas compte ici de la possibilité de jouer en «réseau» via le kit Internet Saturn, qui sortira cette année en France.

*Vos installations pourront être vendues et réparées. Vous pourrez également demander à vos hommes de les protéger. Pour cela, vous devrez changer l'icône du curseur.*

## L'absence de la souris et du mode Link

Effectivement, bien que le jeu fasse appel à un curseur, vous ne pouvez pas jouer avec la souris. Pourquoi ? Parce que sur PC, si la souris est utilisée, le clavier l'est aussi. Or, la PlayStation n'a pas de clavier. Il serait alors impossible de créer des unités, par exemple… Quant au mode Link, s'il aurait demandé aux programmeurs plus de boulot, il aurait cependant eu le mérite d'offrir une durée de vie infinie au jeu. Les joueurs PC ont pu profiter de ce jeu en réseau (et ils adorent) ; mais visiblement, seuls les possesseurs de Saturn risquent d'y goûter… Dommage !



*: véhicules sont de plusieurs types : lance-flammes, blindés légers, tanks, hélicoptères, ps… Certains peuvent même transporter des hommes.*



*Vous pourrez utiliser (ou les essuyer) des attaques aériennes, très efficaces.*

*Parfois, vous n'aurez qu'un seul homme à diriger, qui sera sans aucune ressource. Il est bien sûr plus agile que la moyenne : c'est un véritable commando.*






À la qualité des vidéos et séquences cinématiques s'ajoutent des graphismes fins, hauts en couleurs et détaillés.





Le scrolling est ultra-fluide, et ce malgré l'opulence des sprites.





La prise en main est délicate, mais après, tout se déroule sans accrocs.





Les voix en français ainsi que les musiques sont parfaitement adaptées au jeu, et ajoutent une ambiance hors pair.




- Traquer les civils
- La durée de vie
- La simplicité




- Pas de sauvegardes en cours de mission
- Quelques incohérences dans l'IA
- Pas de réglage de la vitesse du jeu




**EN RÉSUMÉ**

Le jeu ne paie pas de mine, mais c'est un bijou, une pure réussite. Les possesseurs de PC peuvent baver, ce C&C là propose bien plus de missions. Il y a de quoi faire. Le jeu a bien sûr ses défauts : pas de mode link et pas de sauvegarde dans les niveaux mais l'intérêt est tel qu'on oublie vite ces détails. Bref, la PlayStation avait besoin de C&C et le voilà.




**EN RÉSUMÉ**

Fabuleux sur tous les plans, Command & Conquer s'impose à vous. Par sa diversité, sa beauté, son ambiance, sa simplicité d'accès et sa durée de vie, il vous donnera le goût des jeux de stratégie. D'autant plus qu'il ne dénigre pas l'action…



# SATURN

EDITEUR : SEGA
GENRE : COMBAT ARENE EN 3D
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
SPECIAL : CHOIX SPLIT ÉCRAN
NOMBRE DE ROBOTS : 8
CONTINUE : ILLIMITÉS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : ARCADE

# VIRTUAL ON

Superstar Joypad

Tandis que Virtual On déchaîne encore les passions dans les salles d'arcade japonaises, il n'a qu'un succès d'estime çà et là dans notre pays. Pourquoi ? Tout simplement parce que Virtual On est d'un concept assez difficile à saisir, et tellement technique qu'il semble très bourrin ou injouable au premier abord. Pourtant, on retrouve le plaisir que l'on avait avec Cyber Sled en arcade : du combat en arène avec les obstacles derrière lesquels on pouvait se cacher. Ici pourtant, les véhicules dirigés ne sont plus de bêtes chars, mais des robots qui courent, sautent et se mettent sur la tronche avec trois armes différentes. Le principe est donc clair : vous êtes deux dans une arène, et un seul d'entre vous en ressortira vivant ! En arcade, le jeu se jouait avec deux sticks que l'on actionnait simultanément comme on le ferait pour un tank. Mais ici en France, point de stick spécial de prévu, et les joueurs français devront se contenter de la manette normale. Mais pas d'inquiétudes, car contrairement à la preview, la version finale est complètement jouable au paddle Saturn, grâce à des commandes ultra-simplifiées. Ouf !

## Un principe de jeu fantastique

Vous disposez de huit robots au choix, chacun possédant des armes et caractéristiques différentes. Les robots légers, agiles et rapides permettent de titiller l'adversaire en le harcelant. On peut aussi évoquer les possibilités de course, de saut et de contre-saut (pratique, les réacteurs !) ou encore les tirs en plein vol qui s'avèrent bien utiles. Du point de vue de la réalisation, c'est exactement comme Sega Rally sur Saturn : la réplique exacte du jeu d'arcade en basse résolution. Un titre que beaucoup de gens pourraient ne pas aimer de prime abord : un certain temps d'adaptation étant en effet nécessaire pour pouvoir réellement apprécier ce jeu au concept fort original et parfois lourd à assimiler au niveau des commandes. Pourtant, vous pouvez vous laisser tenter, vous ne le regretterez pas...

*Lors d'une défaite, la console vous prodiguera quelques conseils selon la manière dont vous aurez été battu. Comme quoi c'est en explosant qu'on explose les ennemis !*

## Close Combat

En cas de proximité avec votre adversaire, il arrive selon le robot choisi que vous dégainiez une épée-laser, un Tong-fa laser ou carrément un énorme gourdin métallique pour lui en mettre un coup, tout simplement. Ces attaques rapprochées sont dévastatrices, mais malheureusement difficiles à placer, car votre adversaire, s'il est un tant soit peu intelligent, ne restera jamais immobile !

*En pleine course, vous pouvez appuyer sur le bouton de tir, et votre personnage fera une roulade tout en pointant l'adversaire, continuant ainsi à voler à quelques centimètres du sol tout en canardant l'adversaire. John Woo devrait aimer...*

## Le mode 2 joueurs

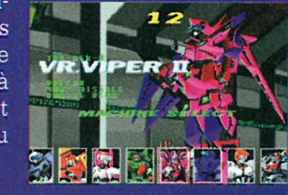
L'avantage que propose Virtual On par rapport à tous les autres jeux avec une option deux joueurs en écran séparé, c'est le choix, justement, de la séparation d'écran ou non. Vous pouvez donc, si vous le préférez, jouer en séparation verticale ou horizontale.



# Seul ou à deux, entrez dans l'arène virtuelle !

## Goldorak Go!

Lorsque vous choisirez votre robot, vous aurez droit à une petite scène cinématique de départ comme seuls les Japonais savent en faire avec les robots. Ça aide à se mettre dans le bain, et c'est presqu'aussi beau qu'en arcade.

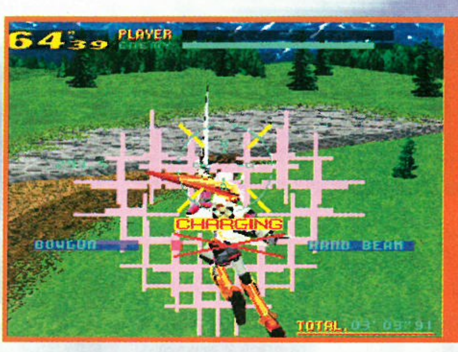











Lorsque Fei-Lei perd plus de la moitié de sa vie, elle se transforme et passe en "hyper-mode", ce qui multiplie sa vitesse et la puissance de ses armes. Chacun des personnages a une attaque secrète qu'il peut déclencher en situation critique.




En plein vol, vous aurez toujours un meilleur aperçu de la situation, et surtout votre appareil pointera immédiatement dans la direction de l'ennemi, ce qui vous permettra de ne jamais le perdre de vue.




Avant chaque combat, et pour vous faire oublier les loadings (pourtant très courts), on vous présente votre adversaire, ses armes et l'aire de jeu où vous allez combattre.

## Une jouabilité extraordinaire pour un jeu ultra fun !

## Le boss du jeu

Le mystérieux Z-Gradt est un monstrueux robot. Chacune de vos attaques ne fera que le chatouiller, alors que lui est un arsenal vivant, s'ouvrant de chaque côté pour vous noyer sous les missiles. Puis quand ça lui prend, il se transforme en gigantesque canon, balayant tout l'écran d'un mortel rayon. Bonne chance !











Attention de ne pas rester coincé derrière une structure trop longtemps. La flèche rouge indique la position de l'ennemi.



RAHAN — EN RÉSUMÉ

Passé quelques minutes pour s'habituer aux commandes, Virtual On devient un met de choix. Les combats sont très rapides, les adversaires coriaces, et il faut bien souvent du temps avant de trouver la bonne tactique de bataille. Techniquement parfait, ce soft est absolument IN-CON-TOUR-NABLE!!




GREG — EN RÉSUMÉ

L'un des meilleurs jeux de l'année toutes machines confondues. Un jeu très rapide où l'adresse et la stratégie se mêlent pour former une bataille que les spectateurs de Tron ne désavoueraient pas. La réalisation, splendide, comblera les habitués de l'arcade qui espéraient beaucoup de ce titre. Un achat indispensable.




**GRAPHISMES 16**

Colorés et pas trop pixellisés, ils permettent une vue assez effective des détails dont est composé chaque robot. Les effets de lumière sont appréciables.




**ANIMATION 18**

C'est TRES rapide. Peut-être même plus qu'en arcade, et ce sans le moindre ralentissement. Par contre, il y a quelques effacements.



**MANIABILITÉ 19**

La note est élevée parce qu'une fois assimilé, le maniement des robots est tout simplement parfait. Si vous êtes trop mauvais, n'insistez pas !



**SON/BRUITAGE 17**

Des musiques très Sega de la fin des années 80 avec des thèmes simples et des instruments bien choisis. Des sons sympa également.



**J'AIME**

- L'arcade à quelques détails près
- Une vitesse de jeu très rapide même en 50 Hz !
- Enfin un jeu difficile à maîtriser !



**J'AIME PAS**

- Certains robots beaucoup trop puissants
- Le kit Internet Saturn non dispo en France.



Seul 96% — À deux 92%

# PLAYSTATION

EDITEUR : GAPS/SUNSOFT
GENRE : COURSE DE KARTS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (LINK)
SPECIAL : SENNA BIEN SUR...
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE CIRCUITS : 9
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : FACILE
EXISTE SUR : PLAYSTATION JAPONAISE

A peine plus de deux mois après sa sortie japonaise (cf. Joypad n° 58), Ayrton Senna Kart Duel nous arrive enfin en version européenne par la grâce de l'éditeur Sunsoft Europe. Qu'il en soit loué pour l'éternité !
Le changement par rapport aux autres jeux de course, c'est bien entendu le partenariat posthume d'Ayrton Senna. Ce jeu est évidemment lancé pour apporter des fonds à la Fondation Senna. Cette association, créée par le pilote brésilien, vient en aide, au Brésil et dans le monde entier, aux enfants déshérités. Kart Duel est aussi et surtout un jeu de karting de très bon niveau. En tout cas, c'est le plus réaliste qu'il nous ait été donné de voir sur le marché de la console de jeu. Il est vrai qu'à sa décharge, le genre ne courait pas les rues ! Mais il suffit de faire la fine bouche, savourons ensemble cet excellent titre !

## Affrontez Sa Majesté Senna...

Certes, le style du graphisme est plutôt dépouillé, voire pixellisé par endroits, mais la fluidité est telle que tout cela n'a plus grande importance une fois dedans. "Dedans", c'est dans le baquet du kart que vous choisirez parmi quatre à disposition. En tout et pour tout, vous pourrez vous éclater sur neuf circuits, plus ou moins rapides, courts ou accentués par des reliefs osés (trop rares, malheureusement). Mais pour en arriver là, il faudra préalablement avoir gagné toutes les autres courses, jusqu'à l'affrontement final qui vous mettra aux prises avec Dieu himself ! Si vous réussissez à Le battre, une petite surprise vous attend... Dommage pourtant que quelques bugs d'affichage apparaissent par moment. À part ces petites coquilles sur lesquelles nous ne nous attarderons pas, le soft s'avère surtout excellent en mode "link". À deux joueurs (avec deux jeux, deux consoles et deux écrans !), le jeu est en effet d'un grand "fun". À tel point que tous les membres de la rédaction (celle de Joystick comprise) ont tenté leur chance à tour de rôle. Inutile de vous dire que pas un seul ne m'arrivait à la cheville... Hum, hum... Pour couronner le tout, et là je m'adresse avant tout aux fans du champion brésilien, le palmarès du pilote ainsi que des photos inédites (pour moi en tout cas) ont été inclus sur le CD. Un hommage qui fait plaisir à voir. Pour résumer : une excellente surprise en ce début d'année, un jeu à deux fabuleusement sublime, une très bonne jouabilité, plein de petites surprises malgré quelques défauts mineurs qui n'influencent en rien la qualité même du jeu. Un titre à posséder, pour faire en plus une bonne action... Encore un jeu qu'ils ne sont pas près de revoir à la rédac' ! Attention toutefois, à y jouer seul, on en fait très vite le tour...



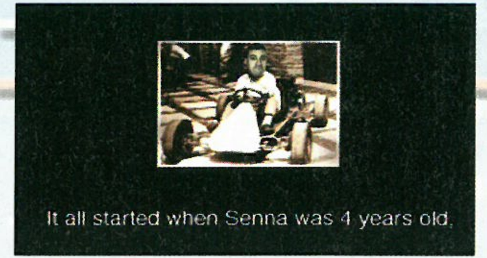

*Affrontez Ayrton Senna himself dans un duel fratricide !*

*Avec Senna découvrez les reliefs du parcours.*

*Sous la pluie, l'adhérence peut parfois être précaire.*

*Les dépassements sont parfois trop faciles.*




*Après s'être pris une pile de pneus, faut redémarrer le kart à la main !*

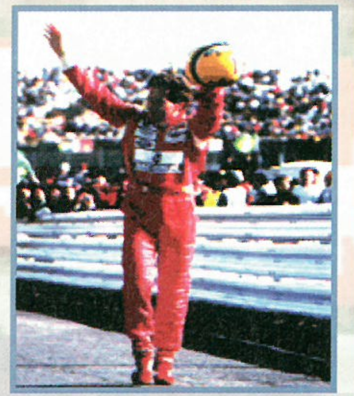
*Ça dérape, ça dérape !*




# Le premier jeu de karting sur Play est une réussite !




*hoisissez le type de pneu en fonction de la météo, pour la course qui va démarrer.*









*Voici quelques-unes des photos disponibles sur le CD. Certes, il n'y en a pas beaucoup, mais certaines sont vraiment inédites !*




**GRAPHISMES 14**

Rien de bien exceptionnel de ce côté-là. La vérité est ailleurs...




**ANIMATION 17**

Voilà où est exactement la vérité ! C'est fluide, rapide et ça n'accroche pas trop les yeux. Cool !




**MANIABILITÉ 16**

Tout dépendra du karting utilisé, mais là encore on se fait énormément plaisir sans se prendre la tête !




**SON/BRUITAGE 14**

Des bruitages assez réalistes dans l'ensemble, avec crissement des pneus à l'appui. Les musiques sont de Supermarché.



**J'AIME**

- Des sensations pures...
- Le jeu à deux en link.
- Fun, fun, fun !
- Ayrton Senna...



**J'AIME PAS**

- Des décors sommaires.
- Quelques bugs d'affichage.
- Beaucoup trop court seul.



Seul 82% — à 2 en «link» 92%




TRAZOM

**EN RÉSUMÉ**

Ah ! ça fait vraiment du bien de voir qu'un jeu de kart arrive enfin en version européenne ; en plus, il est de bonne qualité. Certes, on n'est pas encore en présence du jeu du siècle, mais force est de reconnaître que le plaisir de jeu est bel et bien présent. Et encore bravo pour le mode "link" à deux, qui fait que toute la rédaction s'y est essayée avec joie ! Un titre super fun, même s'il s'avère est assez lassant à la longue (seul)...

## MEGADRIVE

**EDITEUR : CODEMASTERS**
**GENRE : ACTION/COURSE**
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8**
**SPECIAL : 2 PORTS MANETTES**
**SUR CARTOUCHE**
**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2**
**NOMBRE DE CIRCUITS : 30**
**CONTINUE : OUI**
**DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE**
**EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE**

# Micro Machines MILITARY

Si vous avez perdu tous vos potes, Bust a Move 2 et Micro Machines n'y sont sûrement pas pour rien. Aussi, comme vous n'êtes pas rancunier, vous devez vous réjouir du retour de ces drôles d'engins, vus de haut, qui vous entraînent dans des univers microscopiques, emplis de pièges divers (mines, fosses, tremplins, rivières, insectes...), et surtout dans des courses endiablées. Alors laissez-moi faire le rabat-joie de service, et vous dire que la déception vous guette.

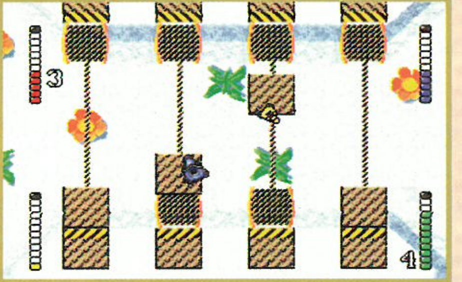
## Micro-intérêt

La première - et désagréable - surprise est sans aucun doute la baisse de la qualité graphique du jeu. Je sais, ça peut surprendre, mais c'est pourtant vrai : Micro Machines 96 était plus beau, plus coloré. Le plus agaçant, c'est que le manque de couleurs nuit à la lisibilité des tracés, et donc à la jouabilité. Je sais que certains programmeurs se sont barrés, mais quand même... L'autre surprise - qui en soit n'est pas mauvaise - c'est que vos micro-engins (bateaux, tanks, blindés légers, scooters des neiges, jeep, avion de chasse, véhicules blindés, vaisseau futuriste, camion, hélicoptères) sont tous équipés d'une arme. D'où le nom... Et ne vous attendez pas à d'autres nouveautés : en dehors du mode Arena (le joueur doit parvenir à rester 30 secondes dans une arène truffée de pièges), Micro Machines Military ne propose rien d'autre. Cela dit, la nouvelle formule aurait pu être excellente, si chaque véhicule avait plusieurs armes ou pouvait en ramasser sur le circuit, pimentant ainsi les courses. Mais que dalle ! D'où une consternante constatation : l'intérêt de cette quatrième mouture est aussi microscopique que les voitures que vous dirigez. Bien sûr, les armes ajoutent un petit plus, mais qui paraît bien négligeable. Il faut donc voir ce jeu comme un add-on, c'est-à-dire comme une cartouche qui offre 30 nouveaux circuits ; mais non comme un nouveau jeu, car ce ne sont pas les innovations qui étouffent Micro Machines Military. On peut même regretter certaines disparitions, comme celle de l'éditeur de circuits, ou des items qui ornaient les pistes. Mais il faut rendre à César ce qui est à César. Le concept de Micro Machines reste toujours aussi fun et convivial, surtout en mode multi-joueur. Notez au passage que, comme dans la version Micro Machines 96, vous pouvez jouer à huit simultanément, en vous mettant à deux sur chaque paddle (les armes disparaissent dans ce mode). J'en arrive donc à la conclusion suivante : ce dernier Micro Machines Megadrive n'a d'intérêt que pour les joueurs qui n'ont pas encore goûté à ce jeu ; pour les autres, l'intérêt, surtout seul, est vraiment limité. Dommage, Eliane !

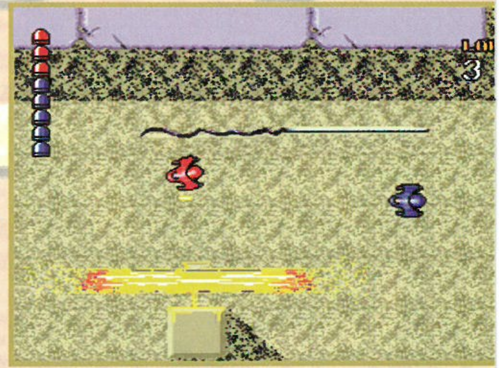


*Certains circuits, en raison des graphismes, sont particulièrement difficiles. Le plus dur n'est pas de rester sur la piste, mais de la trouver. Énervant quand on ne connaît pas...*


*D'autres circuits sont ornés de poules qui picorent le grain sur lequel vous roulez. Si elles vous touchent, votre adversaire aura tout loisir de prendre le large. Le premier jeu écolo est enfin là !*


*Voilà l'un des moments les plus chauds : si vous êtes sur la passerelle, il se trouvera toujours quelqu'un pour vous pousser ou vous tirer dessus.*

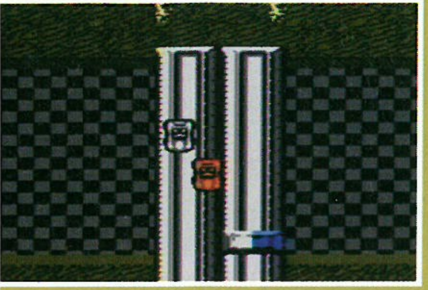

*Certains éléments du décor ne doivent pas être touchés, sous peine d'explosion, comme ce chalumeau. Logique, en somme !*

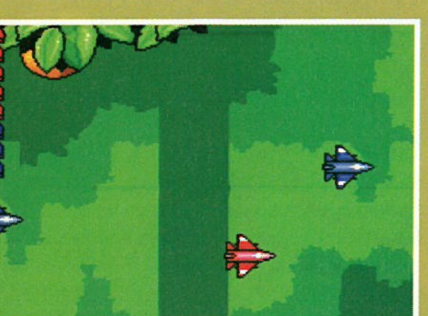




*La deuxième nouveauté de cette édition est le mode Arena, qui vous placera dans une arène, dans laquelle vous devrez tenir un certain temps. Pas si facile que ça...*

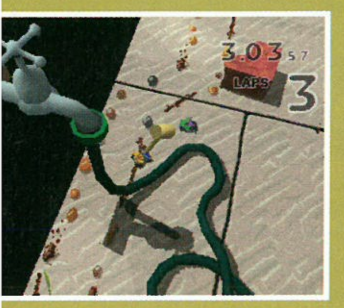

*Les bateaux peuvent laisser derrière eux des mines, mais ne peuvent pas tirer sur ceux qui les précèdent.*

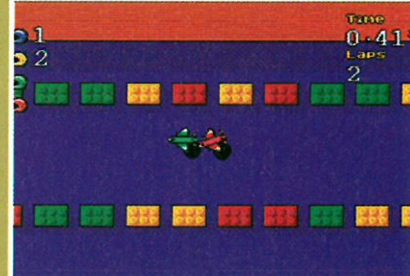


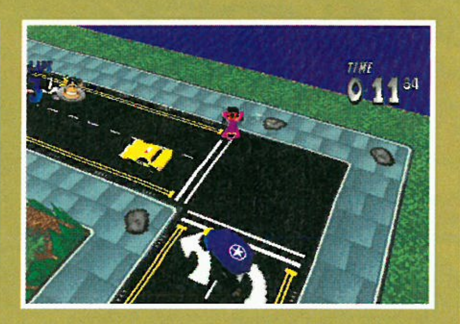


# Micro Machines Story

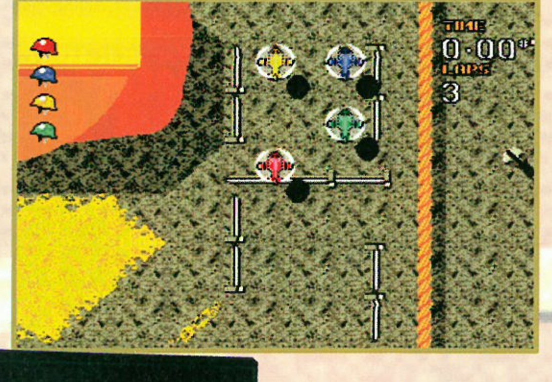
*On l'oublie souvent, mais Micro Machines est une licence issue des jouets du même nom. Ce qui n'a pas empêché Codemasters d'en faire un bon jeu. Le premier est apparu en 1993. À l'époque, un peu plus de 20 circuits étaient disponibles, et si tous les joueurs n'étaient pas convaincus par le jeu, il n'en restait pas moins que tout le monde s'accordait à dire que c'était original. Un peu plus d'un an après, il fait son retour. Plus de circuits, plus de voitures, une fluidité de scrolling plus grande. Bref, il séduit de plus en plus de monde. Micro Machines 96 qui déboulera quelques mois plus tard, apporte lui son lot de nouveautés et une réalisation excellente : éditeur de circuits, cartouche J-Kart qui permet de jouer à quatre… Micro Machines 96 s'impose comme la référence des jeux du genre. Il s'est vendu jusqu'à ce jour dans le monde 750 000 Micro Machines tous formats confondus (GameBoy, Super Nintendo, Game Gear, Megadrive, Master System). Cependant, l'arrivée des 32 bits va bousculer le paysage, et donner des idées à certains programmeurs qui vont quitter l'éditeur pour fonder Supersonic Software. Ces ch'tis gars sont les développeurs de Supersonic Racers, le jeu édité par Mindscape sur PlayStation, qui reprend exactement le principe de Micro Machines, 3D en plus. Mais même séparé de Codemasters, Supersonic Software a eu le temps de s'occuper de Micro Machines Military, qui signe la dernière apparition de l'éditeur sur 16 bits. Mais ne pleurez pas, car la PlayStation et la Saturn (normalement) auront droit à Micro Machines V3, qui s'annonce excellent en tous points, et qui sera lui aussi en 3D. Une belle guerre s'annonce…*











**COMPARATIF • COMPARATIF**

## Micro Machines 96

Peut-être suis-je sentimental, mais Micro Machines 96 me semble meilleur que le jeu du jour. Pourquoi ? Plus beau, plus original, quasi interminable avec son éditeur de circuits, Micro Machines 96 avait apporté au genre, ce que ne fait pas Micro Machines Military. Et puis rappelons que les vieilles versions de Micro Machines contenaient déjà des véhicules armés.

**COMPARATIF • COMPARATIF**




## La cartouche magique

*La cartouche J-Kart, dont Codemasters est le seul utilisateur, est dotée de deux ports-manettes et évite donc ainsi l'achat ou l'utilisation d'un adaptateur multi-joueur. Une riche idée complétée par une mémoire NVR, qui permet de sauvegarder les statistiques et les noms des joueurs. La recette idéale, quoi… (cartouche version non def.)*




**GRAPHISMES 11**

Je sais que c'est hallucinant : le jeu est moins beau que MM 2 ou MM 96. Balaises, les gars…




**ANIMATION 13**

Le peu qui reste animé l'est correctement. Pas de prouesses de ce côté-là, si ce n'est la fluidité du scrolling.




**MANIABILITÉ 17**

À l'exception des avions et hélicoptères, l'ensemble du jeu est ultra-maniable.




**SON/BRUITAGE 11**

Les musiques militaires ou pseudo-militaires sont assez lamentables, et ne compensent pas la médiocrité des bruitages.





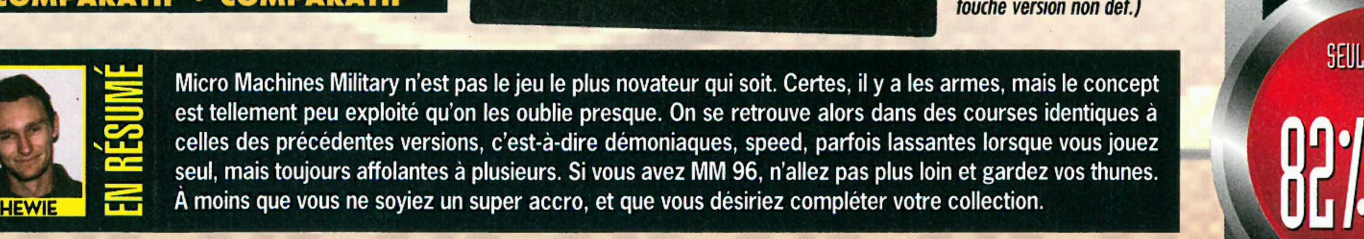
**J'AIME**

- Le mode multi-joueur
- La cartouche J-Kart
- Toujours aussi fun



**J'AIME PAS**

- Graphismes dignes d'une 8 bits
- Était-ce vraiment indispensable ?
- Une seule arme !





CHEWIE

**EN RÉSUMÉ**

Micro Machines Military n'est pas le jeu le plus novateur qui soit. Certes, il y a les armes, mais le concept est tellement peu exploité qu'on les oublie presque. On se retrouve alors dans des courses identiques à celles des précédentes versions, c'est-à-dire démoniaques, speed, parfois lassantes lorsque vous jouez seul, mais toujours affolantes à plusieurs. Si vous avez MM 96, n'allez pas plus loin et gardez vos thunes. À moins que vous ne soyiez un super accro, et que vous désiriez compléter votre collection.

**SEUL 82%** | **À PLUSIEURS 90%**

PAR BANANA SAN

**Real Bout, le petit dernier (et numéro 6 !) de la série des jeux de combat Garô Densetsu/Fatal Fury, avait connu un tel succès que SNK a décidé de lui donner une suite. Baptisée Real Bout Special, cette nouvelle version est vraiment proche de l'épisode précédent.**

# Real Bout SPECIAL



EDITEUR : SNK
GENRE : ARCADE
DISPONIBILITE : 1997 AU JAPON

La série n'en finit pas de durer depuis plusieurs années. Mais il existe dans les salles d'arcade nippones un véritable fan-club de Garô Densetsu. Les passionnés sont toujours prêts à aller glisser quelques pièces de 100 yens (5 francs environ : prix d'une partie) dans une nouvelle version du jeu.

## 15 survivants au total...

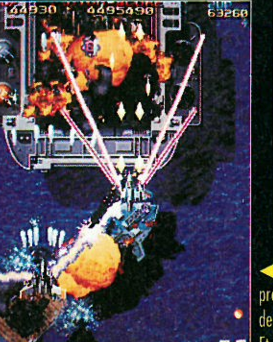
Real Bout Special reprend quinze personnages de la version précédente. À ces derniers, quatre combattants "ressuscités" des versions précédentes ont été ajoutés. Ces combattants connus, voire archi-connus, ne sont pas le seul vestige des versions précédentes. Une des forces de la série Garô Densetsu a toujours été les attaques spéciales, avec les animations de folie qui les accompagnent, ainsi que les combos. SNK s'est bien gardé de changer de recette. Il semblerait même que SNK, qui lâche au compte-gouttes les informations sur le jeu afin de faire monter la pression, ait décidé de reprendre tel quel son système des "Ring Out" inauguré avec la version précédente.
Bien évidemment, les programmeurs ont incorporé tout de même des nouveautés. Tout d'abord, certains personnages disposent de nouvelles attaques. D'autre part, le système précédent de la jauge qui clignote demeure et l'on conserve les deux pouvoirs (H-Power et S-Power) qui décuplent la puissance des coups, avec des animations en conséquence. Le Fighting Level, qui, suivant la longueur des combats, indique le nombre de points remportés et vous gratifie d'un niveau d'expertise, est toujours présent. Auparavant, il y avait huit niveaux. Dans Real Bout Special, SNK aurait procédé à quelques changements. Au niveau des disparitions, on peut remarquer la disparition des trois lignes de combat, qui permettaient aux combattants de se déplacer sur trois plans possibles. SNK a décidé de revenir aux deux plans, afin de faciliter les attaques en série.

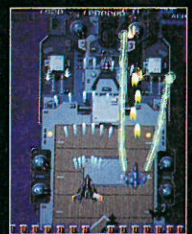
'était pourtant le moment pour Sokaku d'utiliser son S-Power.

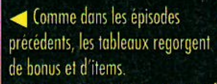
auser, qui semble rencon-
er un petit problème, est
sormais un boss du jeu.

# RAIDEN FIGHTERS

**Petit dernier de la lignée des Raiden, Raiden Fighters (ou Gun Dogs) reprend les valeurs traditionnelles qui ont fait le succès de ses shoot-them-up précédents : décors hallucinants de beauté, souci quasi-maniaque du détail, et bien sûr action à gogo !**



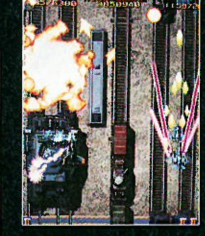




◀ Comme dans les épisodes précédents, les tableaux regorgent de bonus et d'items. Et croyez-moi, aucun ne sera superflu !

des spécialités des graphistes de Seibu : ner une impression de relief grâce à textures hyper-réalistes. ▼





◀ Vous choisissez votre véhicule parmi six engins, dont le Raiden MarkII, ou encore le Raiden Viper, pour autant que vous découvriez la ruse pour le selectionner dans l'écran Select...

EDITEUR : SEIBU KAIHATSU
GENRE : ARCADE
DISPONIBLE : AU JAPON / EUROPE N.C.

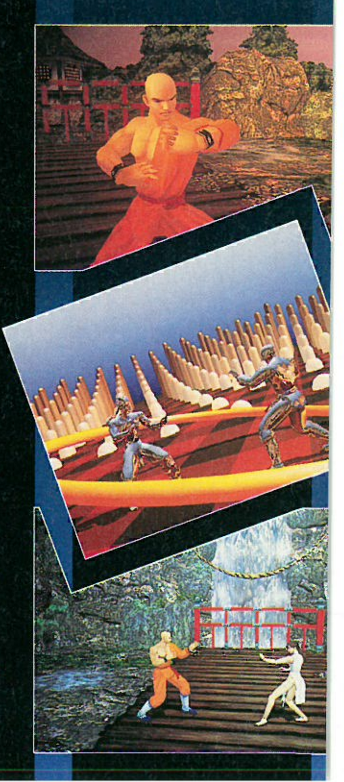
Si l'on doit reconnaître que, les années passant, les productions de Seibu Kaihatsu se suivent et se ressemblent, on ne peut que leur être gré de leur expérience sans comparaison dans le domaine du shoot-them-up. Le scénario importe peu ici, d'autant qu'il est aussi plat que les précédents : vous devez encore et toujours vous battre, seul contre une horde de méchants aliens. La réalisation est une fois de plus impressionnante, et le jeu aussi beau à regarder qu'agréable à jouer. Comme les épisodes précédents, Raiden Fighters est destiné aux amateurs de ce style de jeu plus qu'aux joueurs moyens, qui risquent de trouver le niveau de difficulté un peu trop élevé. Excellent !

# LA TECHNOLOGIE COBRA DE KONAMI

**Konami est bien décidé à ne pas laisser, en arcade, la voie libre aux Sega, Namco et autre Capcom. L'éditeur, sentant le besoin de disposer d'une plate-forme technologique capable de rivaliser en matière de 3D avec ce qui se fait de mieux, s'est associé au géant IBM pour produire la carte d'arcade ultime !**

EDITEUR : KONAMI
GENRE : ARCADE
DISPONIBLE : COURANT 1997

Les meilleures cartes-mère d'arcade actuelles gèrent 1 million de polygones par seconde. Avec le "Cobra", nom donné au chipset (ensemble de puces) de Konami/IBM, ce sera 5 millions de polygones à la seconde ! Plus le nombre de polygones est élevé, plus les graphiques sont détaillés et fins. Konami travaille actuellement sur plusieurs projets de jeux faisant appel à cette technologie Cobra. Le plus avancé, connu pour le moment sous son nom de code PF573, est un jeu de combat dont le but est de renvoyer VF3 au rang de plaisanterie d'étudiant en archéologie ! La jouabilité et l'intérêt seront-ils pour autant au rendez-vous ? Wait and see.





## joypolis TOP 5

**LA TETE DANS LES NUAGES**

Retrouvez, chaque mois, les classements des plus grands succès d'arcade dans les centres Sega, "La Tête dans les Nuages". Un moyen sûr pour ne pas se tromper une fois sur place.

### TOP 5

1. Alpine Surfer. NAMCO
2. Touring Car. SEGA
3. Sega Rally. SEGA
4. Tokyo Wars. NAMCO
5. Time Crisis. NAMCO

### TOP 5 JAMMA

1. Last Bronx. SEGA
2. Virtua Fighter 3. SEGA
3. Kof 96. SNK
4. Puzzle Bobble 2. TAITO
5. Die Hard. SEGA

**Waouhhh ! J'ai testé le dernier jeu d'arcade de l'AM2 de Sega, et le second après VF 3 à utiliser le Modèle 3 : la simulation de course de voitures Scud Race. En un mot comme en cent : waouhhh !**




EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : 1997

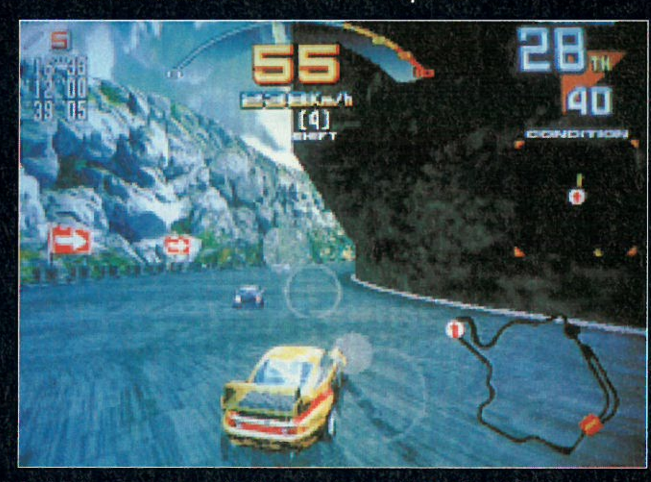
À chaque nouveau jeu d'arcade que sort Sega, on se dit qu'on atteint la limite de l'extase, qu'on ne pourra pas faire mieux graphiquement avant plusieurs années. Et puis, trois mois après, re-baffe dans la tronche ! Le petit dernier sort et c'est à nouveau l'émerveillement.

## Oubliez tout ce à quoi vous avez joué en Arcade...

Finis les Ridge Racer et autre Daytona : place aux courses de voitures sérieuses ! Basé sur le Modèle 3, Scud Race offre une richesse de l'environnement visuel inégalé jusqu'à ce jour. Pour vous donner une idée du niveau de détails, sachez que lorsqu'un véhicule frotte la barrière métallique de




Lorsque votre voiture est dans l'axe du soleil, les effets sont d'un réalisme saisissant.




En plus des vues traditionnelles "à travers les yeux du pilote", et "derrière la voiture, légèrement au-dessus", vous avez cette vue ainsi qu'une autre qui montre au premier plan vos mains sur le volant. Lorsque vous changez de vitesse, votre main droite quitte le volant comme pour changer la vitesse.




Les quatre circuits et les quatre bolides font de Supercar Scud Race un jeu exceptionnel. Les graphismes ainsi que le siège monté sur vérins hydrauliques concourent à plonger le joueur au cœur de la course.

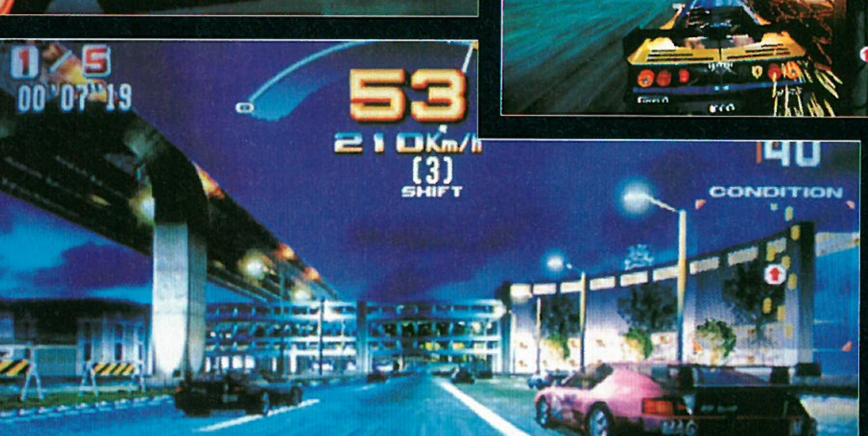


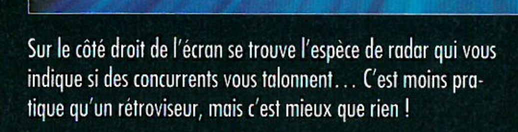




Heurter une barrière métallique produit des gerbes d'étincelles.

sécurité, cela produit une gerbe d'étincelles. Les bannières "Start" ou "Extented Time" qui se tiennent toutes droites dans les autres jeux, claquent désormais au vent. Les bolides - il ne s'agit que de voitures de rêve, de la McLaren FI, en passant par une Porsche, une Dodge Viper ou la Ferrari F40 - lorsqu'ils dépassent les 180 km à l'heure vibrent d'une façon très réaliste. Et je ne parle pas des bosses et dos d'ânes qui mettent à mal les rétroviseurs de votre véhicule. Bien sûr, lorsque vous pressez la pédale de frein, les feux arrière s'allument, et lors de contre-braquages, vos pneus provoquent un nuage de poussière. On sent presque la gomme brûlée !
Toujours dans la série "les détails de folie", un des circuits passe au centre d'un parc aquatique, et les deux bords de la route sont bordées de vitres qui forment les murs d'un aquarium géant. En passant, on peut voir évoluer des bancs de poissons, et même des requins qui viennent admirer vos exploits. La gestion dynamique en temps réel de la lumière est aussi très impressionnante. On est ébloui, durant une fraction de seconde, lorsque la voiture est pile dans l'alignement du soleil. Autre exemple impressionnant de la puissance de calcul du Modèle 3 : l'éclairage de votre véhicule varie sans arrêt suivant l'endroit où il se trouve. Par exemple, vous passez devant un gratte-ciel, sa masse projette une ombre sur votre carrosserie, qui devient plus sombre, alors qu'en passant sous un réverbère, elle devient plus claire!





Sur le côté droit de l'écran se trouve l'espèce de radar qui vous indique si des concurrents vous talonnent... C'est moins pratique qu'un rétroviseur, mais c'est mieux que rien !






**Une nouvelle année commence ! Que va devenir cette mode des manga qui avait débuté en 1994, et qui commence à battre de l'aile ces derniers temps ? Va-t-elle disparaître, nous laissant penser qu'il ne s'agissait là que d'un simple feu de paille ? Je ne pense pas. Beaucoup de fans de manga ont toujours été là, et continueront à demander de nouvelles publications. Encore faudra-t-il être capable de répondre à leur attente. Cette année, beaucoup de manga et de vidéos sont sortis, trop peut-être même. Le marché a fini par être saturé par ce trop-plein. Certes, il est toujours bon d'avoir du choix, mais le consommateur finit par ne plus savoir quoi choisir. Soyons tout de même positif, d'autant plus que 1997 est en France l'année du Japon, ce qui devrait entraîner de multiples échanges entre nos deux pays.**

# Les nouveautés manga

Le mois de décembre fut relativement pauvre en sorties. En effet, les grands éditeurs avaient décidé de tout sortir en novembre afin que leurs produits soient en place suffisamment longtemps à l'avance dans les magasins pour les fêtes de Noël.En revanche, une grosse vague de nouveautés vous attend en janvier (si les habituels retards ne se font pas trop ressentir...) : Glénat vient à la charge avec des suites très attendues comme Bastard 3 ou Gunnm 7. Manga Player Collection sort enfin le premier manga de Magic Knight Rayearth de Clamp (Tokyo Babylon, RG Veda) mais aussi deux nouveautés, Wingman la première BD de Masakazu Katsura (Video Girl Aï) que l'on connaît à travers sa série TV (bien que le manga soit assez différent) et Lampoo, une sorte d'Aladdin vu par les Japonais. Tonkam n'est pas en reste avec la suite de Video Girl Aï, Video Girl Len en deux tomes avant d'attaquer l'autre BD de Katsura, DNA2. N'oublions pas le premier tome de X attendu depuis plus de six mois ! Bonne lecture !

D.R.

D.R.

## Sorties mangas décembre :

### En décembre:

| Titre | Vol. | Éditeur |
|---|---|---|
| Asatte Dance | 4 | Tonkam |
| Celia | 1 | Tonkam |
| City Hunter | 10 | J'ai Lu |
| Eden's Bowy | 1 | Kraken |
| Fly | 10 | J'ai Lu |
| Saber Cats | 1 | Kraken |

### Prévisions janvier :

| Titre | Vol. | Éditeur |
|---|---|---|
| Bastard | 3 | Glénat |
| City Hunter | 11 | J'ai Lu |
| Dragon Ball | 24 | Glénat |
| Fly | 11 | J'ai Lu |
| Gunnm | 7 | Glénat |
| Lampoo | 1 | Manga Player |
| Noritaka | 6 | Glénat |
| Rayearth | 1 | Manga Player |
| Video Girl Len | 14 | Tonkam |
| Wingman | 1 | Manga Player |
| X | 1 | Tonkam |
| Zed | 1 | Glénat |



# Sorties vidéo

## En décembre:

| Titre | Vol. | ST/DB | Éditeur |
|---|---|---|---|
| Blackjack | 1 | DB | AK Vidéo |
| Cités d'Or | 3 | DB | AK Vidéo |
| Cités d'Or | 4 | DB | AK Vidéo |
| Galaxy Express | 1 | DB | Kaze |
| Gall Force | 2 | ST | Tonkam |
| Genocyber | 2 | DB | Manga Vidéo |
| Golden Boy | 3 | DB | Kaze |
| Gunsmith Cats | 3 | DB | Kaze |
| Guyver | 6 | DB | Manga Vidéo |
| Kishin Heidan | 4 | DB | Kaze |
| Lodoss | 3 | DB | Kaze |
| Macross II | 3 | DB | Kaze |
| Macross Plus | 3 | DB | Manga Vidéo |
| Mermaid's scar | - | DB | AK Vidéo |
| Réincarnations | 3 | ST | AK Vidéo |
| Salamandar | 2 | ST | Tonkam |
| Street Fighter II V | 1 | DB | Dynamic |
| Tokyo Babylone | 2 | DB | Manga Vidéo |
| You're Under Arrest | 2 | DB | AK Vidéo |
| Yotoden | 1 | - | Seishin no Mori |

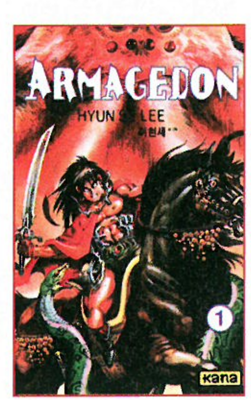
## Prévisions janvier :

| Titre | Vol. | ST/DB | Éditeur |
|---|---|---|---|
| Atoragon | 1 | ST | Tonkam |
| Bubblegum Crisis | 6 | ST | Kaze |
| Cités d'Or | 5 | DB | AK Vidéo |
| Cités d'Or | 6 | DB | AK Vidéo |
| El Hazard | 3 | DB | Kaze |
| Evangelion | 1 | ST | Dynamic |
| Galaxy Express 999 | - | ST | Kaze |
| Gall Force | 3 | ST | Tonkam |
| Leda | - | ST | AK Vidéo |
| Héros de la galaxie | - | ST | Kaze |
| Nuku-Nuku | 3 | ST | AK Vidéo |
| Orange Road | 3 | DB | Kaze |

D.R.

# Manga coréens

Dargaud, grand éditeur de BD européenne, a aussi franchi le pas en se mettant aux manga. Mais ont-ils réellement compris ce que c'était qu'un manga ? En effet, leurs premiers titres sont des BD coréennes. Heureusement, ils ont quand même sélectionné un des auteurs les plus en vogue là bas, Hyun Se Lee, avec deux titres : Angel Dick et Armagedon (dont un grand film d'animation a été réalisé récemment en Corée). Ce dernier raconte l'histoire d'un lycéen faisant des cauchemars qui l'enverront dans le futur pour une aventure incroyable.




D.R.

Enfin la grande nouvelle, c'est que Dargaud va tout de même sortir des manga vraiment japonais, et pas des moindres : en mars sortira le premier tome de... Saint Seiya (Les Chevaliers du Zodiaque) et de Yû Yû Hakusho. Enfin l'éditeur prévoit aussi la sortie des anime comics (BD en couleur tirée du dessin animé) de Ghost in the shell, en même temps que la sortie du film.

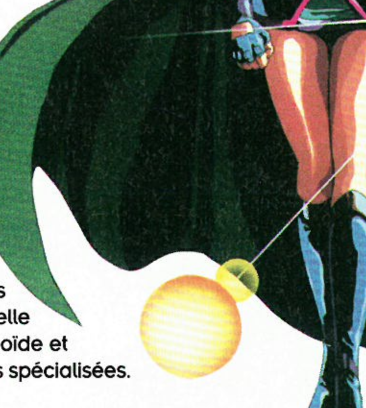
# Les nouveautés vidéos




Beaucoup de retards chez les éditeurs ont fait que la plupart des sorties annoncées en novembre se sont retrouvées en décembre. Du coup, les sorties prévues en décembre ont été repoussées en janvier... Pas de grande nouveauté pour le moment, uniquement des suites ou des rééditions en version doublée. Comme nous l'avons vu, il y a un malaise en ce moment, principalement à cause d'un trop grand nombre de titres chaque mois. Le marché a du mal à absorber tout ça, donc les éditeurs attendent d'écouler leurs anciens titres avant d'en sortir de nouveaux. Notons l'arrivée d'un nouvel éditeur, Seishin no Mori, qui propose Yotoden, une série mi-samouraï, mi-fantatique en version originale sous-titrée.

# Goodies Cobra





Après avoir sorti les vidéos, les CD, les T-shirt, AK Vidéo se lance dans les jouets Cobra en sortant avec AB Toys deux nouveaux produits inédits : le premier est une grande figurine de Cobra de 40 cm (comme celles de DBZ) ; on peut même lui changer son bras pour qu'il porte son fameux rayon Delta. Le second est un coffret de six petites figurines dont deux Cobra (ancienne et nouvelle apparence), l'Homme de Verre, Wicky, Armanoïde et Jane. Tout ceci est en vente dans les boutiques spécialisées.

D.R.



# BlackJack

## Le chirurgien de l'impossible

Glénat se lance dans un pari audacieux en sortant trois vieux manga d'un des maîtres incontestés dans ce domaine, Osamu Tezuka. Un an auparavant, AK Vidéo nous en avait donné un avant-goût avec la série d'OAV BlackJack qui ressort en version doublée pour conquérir le grand public.



### Qui est Tezuka ?

Osamu Tezuka est un peu le «papa» des manga et du dessin animé japonais. Médecin de formation, il préférera abandonner ses études pour se consacrer au dessin. Ainsi, il lance ses premières BD dans les années 50. Abordant absolument tous les thèmes (aventures, animaux, science-fiction, fantastique...), celles-ci remportent très vite un immense succès. Parmi les plus connues, Le Roi Léo ou Astro Boy (Astro le petit robot). Mais Tezuka ne s'arrête pas là. Son rêve, c'est le dessin animé. Dans les années 60, il met au point des techniques permettant de simplifier l'animation, son but étant de pouvoir réaliser 26 minutes de dessin animé en une semaine (alors que jusque-là, on ne produisait guère que quelques longs ou courts métrages pour le cinéma). Voilà comment le dessin animé arrive à la TV le 1er janvier 1963, avec une de ses plus grandes BD, Astro Boy. Par la suite, il ne cessera de faire de nouveaux manga et de nouveaux dessins animés. Il mourra malheureusement en 1989 avant d'avoir pu terminer son plus grand projet, une adaptation de la Bible avec le Vatican.





### Qui est Blackjack ?

Blackjack est un médecin/chirurgien extrêmement talentueux, mais qui n'a jamais obtenu de diplôme officiel. De ce fait, il est obligé de pratiquer dans la plus grande illégalité. Il vit d'ailleurs dans un coin perdu d'une île pour ne pas être dérangé. Chez lui, un répondeur prend les messages des gens qui viennent chercher de très loin et pour très cher ses services. Pourtant, cet homme étrange ne court pas après l'argent car il est juste. Il lui arrive d'aider des gens très pauvres gratuitement. La seule chose qui le motive vraiment, c'est de découvrir et de guérir de nouvelles maladies. On l'appelle souvent pour n'importe quoi, pour un accidenté grave, un malade qui n'est pas bien dans sa tête...

BlackJack tire son nom de son visage partagé par une énorme cicatrice. Lorsqu'il était plus jeune, il eut un grave accident. Son meilleur ami, médecin, lui sauva la vie en greffant sa propre peau. Or, il était métis et notre héros se retrouva avec un visage bicolore !

Le manga de Blackjack commence dans le vif du sujet ! Le fils d'un milliardaire a un accident de voiture et il est entre la vie et la mort. BlackJack est contacté, et on est prêt à payer le prix fort pour qu'il le sauve. Notre chirurgien apprend alors que ce gamin était un odieux et prétentieux personnage, détesté de tout le monde. Pire encore, le père fait accuser à tort un jeune garçon qui aura provoqué l'accident pour que BlackJack prélève sur lui les organes dont il aurait besoin pour sauver son fils. Que faire ? Le premier volume nous présente ainsi une succession de petites histoires comme celle-ci, souvent très macabres, parfois rebutantes dans



D.R.

›pyright des images des deux
ıges
ackJack Manga : © Akita Shoten
ezuka Production
ackJack Animé : © Tezuka Pro-
ıction







Vampire Hunter : © Capcom

›s descriptions. Malgré tout, le dénouement est toujours bon car Black-
ıck est un homme juste qui maîtrise parfaitement chaque situation.
›ans ce premier tome, vous assisterez aussi à la naissance de Pinoko (Pru-
elle), la petite fille qui assistera BlackJack dans ses opérations.
e seul point faible de cette BD, ce sont les dessins ! Avec Tezuka, on est
ès très loin du style Shirow, Clamp ou même Toriyama. Quand on ne connaît
as, on est surpris de voir des traits ronds, grossiers et surtout très vieillots !
lais n'oubliez pas que cette BD date des années 70 et qu'une fois plongé
ans l'histoire, on oublie vite ce détail.

## lackJack en dessin animé

n 1994, le studio Tezuka décidait d'adapter en OAV (dessin animé éservé à la vente en vidéo) le manga du maître. Il en résulte six épiodes de 50 minutes reprenant chacun une histoire du manga. AK Vidéo n a déjà édité trois en VO sous-titrée français, et les trois autres sorront courant 96. Par ailleurs, le premier volume ressort en version franaise doublée pour séduire le plus grand nombre. Dans cette histoire, otre médecin est contacté pour venir ausculter un vieux milliardaire tteint d'une étrange maladie, la kimaïla. Se fichant pas mal de la mort, il voudrait surtout que l'on découvre enfin quel mal ronge les habitant de l'île où il réside depuis plusieurs années... Un doublage assez réussi pour un dessin animé que nous vous invitons à découvrir si vous voulez voir une autre facette de l'animation japonaise.

C'est le fameux duo Akio Sugino (dessinateur)/Osamu Dezaki (réalisation) qui s'est chargé de la réalisation des OAV de BlackJack. Ces deux personnages travaillent ensemble depuis vingt ans, et leur style est particulièrement adapté à ce genre d'histoire noire et dramatique. On retrouve d'ailleurs la même manière de décrire les situations que dans leurs vieilles séries faites des années 70/80 comme Rémi sans famille ou L'île au trésor, sans oublier Cobra. Plus récemment, s avaient aussi réalisé la série Très cher frère diffusée pour quelques ›pisodes sur TF1.

## laissance de BlackJack

.e premier volume du manga de BlackJack est paru dans les années 70. . compte une bonne douzaine de gros volumes, et c'est un des manga ›s plus longs que Tezuka ait réalisé. En réalité, ce personnage est né ›ien avant. Il apparaissait déjà dans d'autres BD ou dessins animés de auteur. Ainsi, dans L'oiseau Phénix, il est un rebelle solitaire qui aide le ıéros à s'enfuir de la planète Terre. Dans un autre vieux téléfilm, il sera le ›ère d'un prince qui recherche ses origines. Les exemples ne manquent ›as, et BlackJack n'était pas forcément médecin dans chaque situaon, mais il avait toujours ce caractère froid et mystérieux. À force de le ›oir de-ci de-là, ce sont les lecteurs qui demanderont à Tezuka de créer ın manga spécialement axé sur lui.

## Jeux films !

:ette année, Blackjack fut particulièrement à l'honneur au Japon. D'abord ıvec la sortie d'un film live, avec de vrais acteurs. Le résultat est amuant... Puis avec la sortie d'un long métrage d'animation au cinéma ait par l'équipe qui réalisa les OAV. Encore plus de suspense, ›ncore plus de rebondissements dans ce film de 90 minutes sorti › 30 novembre dernier au Japon.

- Des extraits de Mononoke Hime, le prochain film de Hayao Miyazaki (Porco Rosso) sont d visibles sur le site Internet du studio Ghibli. L'adresse : www.ntv.co.jp/ghibli. Attention, le n'est pas toujours facile d'accès.
- Rumiko Takahashi (auteur de Ranma, Lamu, Maison Ikkoku) vient de commencer un n veau manga. Son nom : Inu Yasha (Le chien Yasha).
- Shûko Murase, celui qui avait dessiné le superbe film de Street Fighter II, vient d'être ch pour dessiner les OAV du jeu Vampire Hunter Darkstalker de chez Capcom. La réalisation fera au studio Madhouse (qui a fait le film de X, Lodoss, Cyber City...).
- Un autre jeu adapté en dessin animé : Variable Geo, l'histoire d'un groupe de jeunes f qui ont un travail «normal» mais qui sont en réalité de redoutables combattantes. La s compte trois épisodes de trente minutes réservés à la vidéo.
- Gall Force The Revolution est le titre d'une suite à la célèbre saga Gall Force. Malheur sement, il ne reste plus rien de l'équipe originale, notamment le créateur des personnag Ken-ichi Sonoda, bien occupé par son manga de Gunsmith Cats.
- Sortie de nouveaux épisodes vidéo de Legend of Cristania, une histoire médiévale de l'au de Lodoss qui avait déjà fait l'objet d'un film d'animation long métrage en 1995.
- C'est mi-décembre qu'a commencé officiellement la chaîne AB Cartoon sur AB Sat. C retrouve de 16 h à 22 h, chaque jour, une foule de dessins animés rediffusés, dont cert en version presque pas censurée le soir à partir de 20 h (Nicky Larson, Dragon Ball, Ranm
- La version sous-titrée de Galaxy Express 999 sortira dans un coffret collector avec un T-s et un pamphlet sur le film (un petite livret). Attention, il n'y aura que 1 000 exemplaires nu rotés de 0 à... 999 !
- Le film live de Ken le survivant sortira prochainement chez Polygram Vidéo.

## Vous ne reverrez plus jamais Dragon Ball Z sur TF1 !

La chaîne en a décidé ainsi après des années d'ennuis avec le CSA (Le Comité supérieur de l'audiovisuel chargé de surveiller ce qui est diffusé à la TV). Cette décision arrive alors que la s était diffusée depuis 1988 et qu'il ne restait plus qu'une quinzaine d'épisodes avant d'en voir l bout. Que deviendront ces épisodes ? Ils ne sont pas perdus. Peut-être seront-ils diffusés sur satellite (où il y a moins de contraintes), ou alors sortiront-ils en vidéo... Quant à Dragon Ball G série subira-t-elle le même sort ? Il y a fort à parier que oui...




Dragon Ball Z : © Bird Studio / Shueisha / Toei Animation

Variable Geo : © KSS

Mononoke Hime : © TNNG / Nibariki

# En janvier, PlayStation MAGAZINE

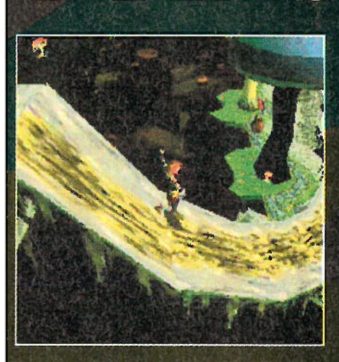
ANVIER 1997 • FEVRIER 1997

# UN NUMÉRO 7 EXCEPTIONNEL !

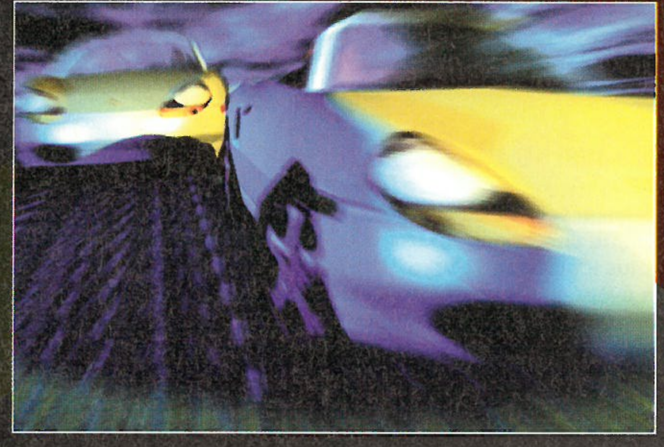


UN DÉBUT D'ANNÉE EXPLOSIF SUR PLAYSTATION ! PLAYSTATION MAGAZINE VOUS DÉVOILE LES PROJETS SECRETS DE SONY ET TOUTES LES SORTIES DE CE DÉBUT D'ANNÉE : PORSCHE CHALLENGE, LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS, ODDWORLD, THE NEED FOR SPEED 2... AUTANT DE BONNES RAISONS POUR SAUTER SUR L'OCCASION.

# 6 DÉMOS SUR LE CD



TOMB RAIDER
LOMAX
PANDEMONIUM
PORSCHE CHALLENGE
TWO EXTREME
RELOADED







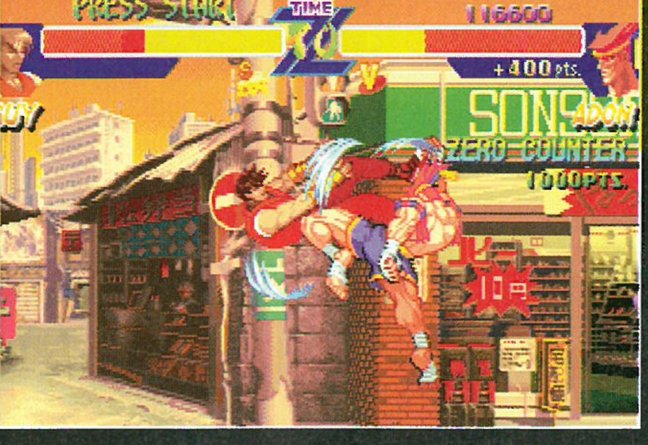






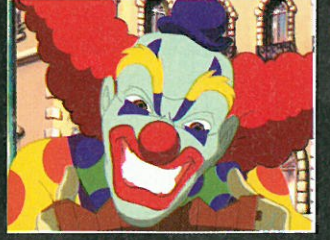
# UN HORS SÉRIE SPÉCIAL SOLUCES ET TIPS

**132** PAGES D'ASTUCES INÉDITES, DE SOLUTIONS SUR LES MEILLEURS JEUX DE NOËL ET UN REPORTAGE COMPLET SUR LES HOT LINE ET LES SERVICES MINITEL D'AIDES DE JEUX.




# TOUT POUR DEVENIR IMBATTABLE SUR :

TOBAL N°1, COMMAND AND CONQUER, TOMB RAIDER, LES CHEVALIERS DE BAPHOMET, RESIDENT EVIL, BLAZING DRAGONS, MORTAL KOMBAT TRILOGY...










# ASTUCES

*Par Kendy le tièp-man-who-says-fu..-ya !*

*est le Nouvel An, et toute l'équipe de Joypad vous souhaite une bonne et heureuse ...éné", comme dirait notre cher ami Didier Bourdon des Inconnus. Pour ce nouvel ...isode des Astuces Pad, les fanas de la console du hérisson bleu seront un peu ...éçus de ne pas trouver moult tips pour leur console, les jeux Saturn n'étant pas ...gion ces temps-ci. Par contre, c'est plutôt l'explosion, que dis-je, l'avalanche sur ...layStation avec les dernières astuces les plus branchées de la planète ! Au ...ommaire vous aurez du Tomb Raider en exclu, du Mortal Kombat Trilogy, du ...ipEout 2097, en bref, vous en "prendrez pour 1 Dollar" ...omme dirait le méchant de Robocop. See you !*

## WIPEOUT 2097
### PLAYSTATION

**POUR JOUER AVEC DES ANIMAUX**

*Maintenez enfoncés les boutons L1 + R2 + Select + Start pendant le chargement du jeu ; surtout, ne relâchez pas ces boutons tant que vous n'aurez pas vu le menu général.*

wipEout 2097
...ished and Developed by Psygnosis Ltd
...ygnosis Ltd. 1996. All Rights Reserved
...eout, the Wipeout Logo and Psygnosis ...are trademarks of Psygnosis Ltd
neGcon compatible
...eGcon is a trademark of Namco Ltd.
...1994 Namco Ltd. All Rights Reserved

*Commencez à maintenir enfoncés les boutons à cet écran.*




*Vous verrez autre chose à la place des vaisseaux !*

**POUR AVOIR LE MINI GUN**

*Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 + Select et faites ensuite : ■, ●, ×, ■, ●, ×, ▲. Si la manipulation est bonne, lorsque vous décoincerez la Pause, vous verrez un flash.*




## DESCENT
### PLAYSTATION

**POUR AVOIR DES COULEURS DELIRANTES**

*Pendant le jeu, pressez ■, ▲, ●, ■, ■, ▲, ●, ●, ■, ▲, ■, ×, ▲, ×, ■, ▲.*





*A chaque fois que vous ferez le tips, le décor changera de couleurs.*

## TIME COMMANDO
### PLAYSTATION

**POUR JOUER CONTRE SON DOUBLE SUR UN RING**

*Allez dans le menu des mots de passe, puis entrez le code suivant : COMMANDO.*




*Entrez COMMANDO.*




*Vous pourrez faire un catch avec votre double.*

## CYBERSPEE...
### PLAYSTATI...

**LES CODES**

*Circuit 2 : JCBQCBBBCBCDBB*
*Circuit 3 : JDBZCDDCCCDDBB*
*Circuit 4 : JFB5DFDCCCFGBB*
*Circuit 5 : JHBCFFFCCCGJBB*
*Circuit 7 : JJBKFGFCCDHLBB*
*Circuit 8 : JLBSHGGCDDJLBB*

## WARHAWK

PLAYSTATION

### LES CHEATS

Ces codes sont à entrer dans le menu "Special Access".

Armes infinies : ✖, ✖, ●, ■, ▲, ■, ✖, ✖.







Kali Mode : ✖, ■, ●, ✖, ✖, ■, ■, ▲.

### ES CODES

es codes sont à entrer dans le menu "Special Access".

ace à Kreel : ■, ●, ●, ■, ▲, ▲, ●, ▲.
orte de Kreel : ■, ●, ✖, ■, ▲, ✖, ■, ●.
e champ de force : ■, ●, ●, ✖, ▲, ▲, ■.
e champ de force : ■, ●, ●, ▲, ■, ▲, ■, ✖.
er champ de force : ■, ●, ▲, ●, ▲, ■, ●, ✖.
tormland : ■, ●, ▲, ■, ●, ✖, ✖, ▲.
ate Keeper : ■, ✖, ✖, ■, ●, ■, ■, ●.
Vest Gauntlet Boss : ■, ✖, ●, ●, ▲, ■, ▲, ✖.
ast Gauntlet Boss : ■, ✖, ▲, ■, ✖, ●, ✖, ●.
auntlet : ■, ✖, ✖, ●, ■, ●, ▲, ✖.
ulcano Boss : ●, ▲, ●, ■, ■, ✖, ●, ▲.
ulcano : ●, ■, ■, ●, ●, ✖, ▲, ●.
irship Hangar : ✖, ✖, ■, ✖, ▲, ■, ■, ✖.
ransformation Airship : ✖, ●, ■, ▲, ✖, ▲, ▲, ✖.
irship : ✖, ▲, ▲, ✖, ✖, ●, ●, ■.
ma : ■, ■, ✖, ●, ■, ✖, ■, ●.
anyon Crystal : ■, ●, ■, ●, ■, ▲, ✖.
anyon Belle : ■, ▲, ■, ▲, ■, ●, ●, ■.
anyon Amber : ■, ▲, ●, ▲, ●, ●, ●, ▲.
anyon : ■, ■, ●, ●, ✖, ▲, ✖, ●, ▲.
esert 1: ▲, ■, ✖, ■, ●, ✖, ▲, ●.
yramide : ▲, ●, ✖, ●, ■, ●, ✖, ▲.
esert 2: ▲, ●, ▲, ✖, ●, ■, ✖, ▲.

## DRIFT KIN

PLAYSTATIO

### POUR AVOIR «9 999 999» POINTS

Au logo «GENKI» maintenez avec la seconde manette les boutons Start + L1 + L2 + R1 + Bas. Ces boutons doivent être maintenus jusqu'à ce que l'écran-titre apparaisse à l'écran. Commencez ensuite une partie en "1P", vous verrez que vous aurez alors 9999999 points.

## GUNSHIP 2000

PLAYSTATION

### POUR ETRE INVINCIBLE

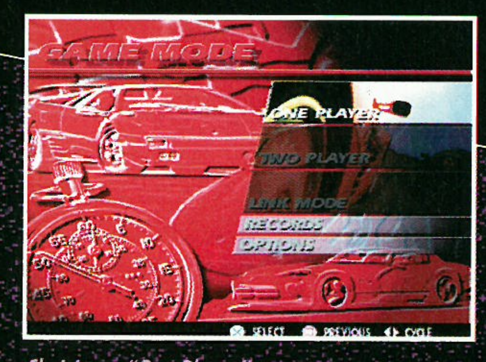
Pendant le chargement du jeu, c'est-à-dire à l'écran de l'hélicoptère, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 simultanément jusqu'à ce que l'écran change. Lorsque l'écran de mission apparaît, vous verrez que se trouve en haut à gauche de l'écran l'indication "Cheat". Vous êtes désormais invincible !

## THE NEED FOR SPEED

PLAYSTATION

### OUR ROULER UR LA LUNE

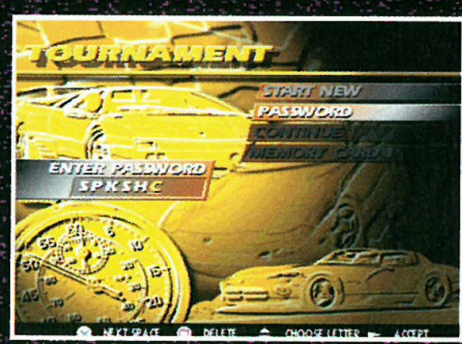
ans l'écran "Game Mode", choisissez "One layer". Ensuite, lorsque vous serez dans le menu Race Type", sélectionnez le menu "Tournament". ntrez en mot de passe : SPKSHC puis pressez le outon Start. Revenez ensuite dans les menus anrieurs et choisissez un autre mode que "Tournaent" puis allez sur le circuit "Rusty Springs". ne fois sur cet écran, il suffira de maintenir enncés les boutons L1+R1+Triangle pour pouvoir céder au circuit "Lunar Springs".




Choisissez "One Player".




Choisissez "Tournament".




Entrez "SPKSHC".




Maintenez enfoncés les boutons L1+R1+Triangle pour pouvoir accéder au circuit "Lunar Springs".

# ASTUCES

## SKELETON WARRIORS
### PLAYSTATION

**SUPER SWORD**
Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton Start. Ensuite, faites ●, Gauche, Bas, ▲, Droite, ●, Haut, ▲, Start.



Votre épée est plus puissante.

**POUR ETRE INVINCIBLE**
Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton Start. Ensuite, faites : Bas, ●, ■, ■, Haut, ✖, Start. Votre personnage sera transparent si l'astuce est enclenchée.




Faites les manip' après avoir déclenché la Pause.




"Test Start" apparaitra en haut du menu des options.

**SÉLECTION DES NIVEAUX**
Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton Start. Ensuite, faites ▲, ●, ●, Gauche, ●, Haut, Bas. Lorsque vous n'aurez plus de vie, allez dans le menu des options de l'écran-titre du jeu : une nouvelle option sera apparue, qui vous permettra de sélectionner les niveaux.

## FORMULA ONE
### PLAYSTATION

**GIBBERISH MODE**
Allez sur l'écran "Race Qualify", puis maintenez enfoncé le bouton Select ; ensuite, faites Gauche, ●, Haut, Bas, Bas, Droite, ●, ■, ■.






Le commentateur parlera comme un golmon ; à vous d'entendre !

**GERMAN MODE**
Allez sur l'écran "Race Qualify", puis maintenez enfoncé le bouton Select ; ensuite, faites Bas, Haut, Gauche, Gauche, ■, ●, ✖.




C'est ça, le German Mode !

## DESTRUCTION DERBY
### SATURN



**POUR ETRE INDESTRUCTIBLE**
Au moment de mettre votre nom, entrez !DAMAGE!

**POUR AVOIR LE CIRCUIT CACHE**
Sur le même écran que le tips précédent, entrez REFLECT!







**POUR CHOISIR LE NOMBRE D'ENNEMIS**
Au moment de mettre votre nom, entrez NPLAYERS.

## CRASH BANDICOOT
### SATURN

**LES CODES**
32 niveaux : ▲, ▲, ▲, ▲, ✖, ■, ▲, ▲.
2 clés sur deux : ▲, ▲, ■, ✖, ▲, ●, ▲, ▲.
2 gemmes : ▲, ●, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ✖.






# BULLETIN D'ABONNEMENT

*à renvoyer sous enveloppe affranchie, accompagné de ton règlement, à : JOYPAD-TSA 20215-92892 NANTERRE CEDEX 9*

❑ Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an(11n°)
et je reçevrai le coffret des super saïajin DRAGON BALL Z
pour 239F seulement au lieu de ~~421F~~ soit
**plus de 40% de réduction!**

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par:

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire
n° /_/_/_/_/ /_/_/_/_/ /_/_/_/_/ /_/_/_/_/

Expire le /_/_/ /_/_/ Signature :
(parents pour les mineurs)

▼ **Je note ici mon adresse (en majuscule)**▼

PRENOM: .................................. NOM: ..................................
ADRESSE: ..................................................................
CODE POSTAL: /_/_/_/_/_/
VILLE: ..................................................................

Ma console: ..................................................................
Mon pseudo: ..................................................................
(à créer sur 3615 JOYPAD avant de renvoyer ton bulletin pour profiter de 120 min de connexion gratuites sur le 3614 JOYPAD.)

JP079

Tu peux acquérir chaque numéro de Joypad au prix de 32F et le coffret de saïajin au prix de 69F. Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Délai d'expédition de ton coffret super saïajin: 4 semaines environ après réception de ton premier numéro.

*Conformément à la loi Informatique et Liberté du 06/01/78 (art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, votre adresse peut être transmise à des tiers. Vous pouvez ainsi recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.*

# ASTUCES

## PROJECT OVERKILL
### PLAYSTATION

**POUR ETRE INVISIBLE**

Pendant le jeu, maintenez ▲ puis pressez ■, ●, ●, ■ ; relâchez ▲, maintenez ✖, pressez ▲, ▲, puis relâchez ✖.




Les ennemis ne vous tireront plus dessus.

**POUR ETRE PLUS RAPIDE**

Pendant le jeu, maintenez Haut ; puis pressez ▲, ▲, ▲, relâchez Haut ; puis maintenez Bas, pressez ✖, ■,●, relâchez Bas.

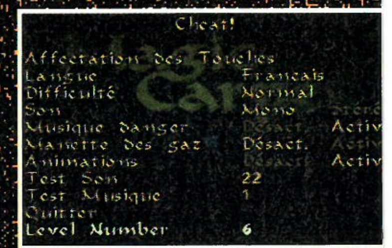



Vous pourrez jouer à cache-cache vu la vitesse à laquelle vous cavalez.

## MAGIC CARPET
### SATURN

**POUR SÉLECTIONNER LES NIVEAUX**

Allez dans le menu des options, puis choisissez l'option "Test Son". Ecoutez les sons dans cet ordre : 11, 31, 15, 5, 26, 22. Un menu de sélection des niveaux apparaîtra alors sur l'écran.




"Level Number" apparaîtra en cas de succès.

**POUR SE REMETTRE TOUT PLEIN DE CHOSES !**

Après avoir effectué le tips de sélection des niveaux, commencez une partie puis faites Pause en pressant le bouton Start. Pressez le bouton X pour accéder à tous les sorts, pressez Y pour terminer le niveau commencé, et enfin pressez le bouton Z pour vous remettre du Mana.




Une indication apparaît en rouge pour confirmer que le tips fonctionne.

## ALIEN TRILOGY
### SATURN

**POUR SÉLECTIONNER LES NIVEAUX**

Dans le menu des options, entrez en Password le code suivant : FLYTO suivi du chiffre du niveau où vous désirez aller. Ensuite, faites Exit ; puis une fois revenu sur l'écran-titre, commencez une partie.




Dans ce cas précis, vous irez au niveau 8.

**POUR AVOIR DES MUNITIONS INFINIES**

Dans le menu des options, entrez en Password le code suivant : FILLMYPOCKITS.




## VIRTUA COP 2
### SATURN



**POUR JOUER AVEC DES NOUVEAUX PERSOS**

Lorsque vous choisissez une mission, maintenez enfoncé le bouton Y puis shootez sur le niveau voulu. Vous jouerez alors avec Smarty. Pour jouer avec Janet, maintenez le bouton Z.




Maintenez Y pour avoir Smarty.

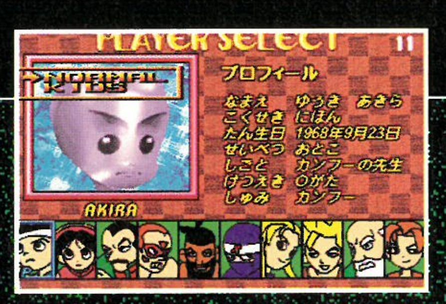



Maintenez Z pour avoir Janet.

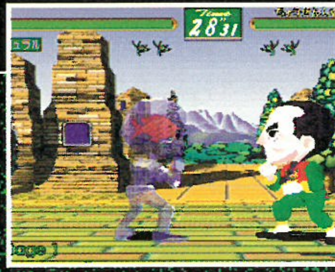
## VIRTUA FIGHTER KIDS
### SATURN

**POUR JOUER AVEC DURAL AQUARIUM**

Sur l'écran de sélection des personnages, faites Bas, Haut, Droite, A+Gauche. Maintenez ensuite enfoncé le bouton C pendant le chargement du jeu, et voilà le travail !




Faites les manip' puis maintenez C pendant le chargement.



Voilà !

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES COULEUR EST ARRIVE ! DEMANDEZ-LE PAR TELEPHONE AU 08 36 685 686 OU MINITEL 3615 SCORE GAM

| - JUSSIEU | PARIS - JUSSIEU | PARIS ST MICHEL | PARIS 16ème | ANTONY (92) | CRETEIL (94) | KREMLIN (94) | PANTIN (93) | VERSAILLES (78) | CHELLES (77) | ST DENIS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SONY/ATARI | CD-ROM PC & MAC | | | | | | | | | |
| s Fossés St Bernard | 17 rue des Écoles | 56 Bd St Michel | 137 avenue Victor Hugo | 25 av de la Division Leclerc | 5 RUE DU GENERAL LECLERC Entrée rue piétonne, Créteil village | 30 BIS AV. DE FONTAINEBLEAU (PORTE D'ITALIE) | 63 AV JEAN LOLIVE NATIONALE 3 | 16 rue de la Paroisse | Centre Commercial CHELLES 2 Nationale 34 | Centre Cial St Denis 6 passage des Arb |
| 005 PARIS | 75005 PARIS | 75006 PARIS | 75116 PARIS | N20 - 92160 ANTONY | 94000 CRETEIL | 94270 KREMLIN BICETRE | 93500 PANTIN | 78100 VERSAILLES | 77508 CHELLES | 93200 St DE |
| 29 59 59 | 01 46 33 68 68 | 01 43 25 85 55 | 01 44 05 00 55 | 01 46 665 666 | 01 49 81 93 93 | 01 43 901 901 | 01 48 441 321 | 01 39 50 51 51 | 01 64 26 70 10 | 01 42 43 0 |

NOUVEAUX MAGASINS !

SCORE GAMES

| COMPIEGNE (60) | AMIENS (80) | POITIERS (86) | TOULOUSE |
|---|---|---|---|
| 37 cours Guynemer | 19 RUE DES JACOBINS Galerie des Jacobins | 12 rue Gaston Hulin | 14 rue Tempon (angle 1 rue St |
| 60200 COMPIEGNE | 80000 AMIENS | 86000 POITIERS | 31000 TOULO |
| 03 44 20 52 52 | 03 22 97 88 88 | 05 49 50 58 58 | 05 61 216 |

| ST LAZARE | AULNAY (93) | LA DEFENSE (92) |
|---|---|---|
| 6 RUE D'AMSTERDAM Face à la gare St Lazare | Centre Cial PARINOR Niveau 1 | Centre Cial LES 4 TEMPS Niveau 2 - Proche Patinoire |
| 75009 PARIS | 93606 AULNAY/BOIS | |
| 01 53 320 320 | 08 36 685 686* | 08 36 685 686* |
| OUVERT DE 8 A 20H | OUVERT MI DECEMBRE | OUVERT MI DECEMBRE |

25F DE REDUCTION SUR LES JEUX D'OCCASION ET SUR PRESENTATION DE CETTE PUB
(minimum de 300F d'achat, offre non cumulable)

SCORE GAMES SERA OUVE
les dimanches 22 et 29 décemb

NEW ! — ...ELUXE/MD + BALLON 329 / ...ELUXE/PSX 349

NEW ! — NOUVEAU DBZ SAT/PSX 369 / NOUVEAU DBZ SNIN 449

HIT ! — TOMB RAIDER SATURN 369 / TOMB RAIDER PSX 349

369 F — MANX TT SAT

349 F — COMMAND & CONQUER PSX/SAT

349 F — STAR GLADIATOR PSX

349 F — ...L BOARDERS PSX

329 F — CHEVALIERS DE BAPHOMET PSX

349 F — CHRONICLE OF THE SWORD PSX

349 F — DESTRUCTION DERBY 2 PSX

349 F — HEXEN PSX

349 F — DIE HARD TRILOGY PSX/SAT

SCORE GAMES, C'EST TOUJOURS LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION EN FRANCE !

## ...EGADRIVE

| | |
|---|---|
| ...EGADRIVE 1 OCCASION | |
| ...F BONS D'ACHAT | 199 |
| ...EGADRIVE 2 NEUVE + PAD | |
| ...BONS D'ACHAT | 499 |
| ...EGA-CD 2 D'OCCASION | 299 |
| ...R 32X D'OCCASION | 299 |
| ...COULEUR GAME GEAR | 299 |
| ...CCESSOIRES MEGADRIVE | |
| ...PLAY 2 MD | 349 |
| ...R JEUX UNIVERSEL MD | 49 |
| ...TEUR MD/MS/GG | 99 |
| ...DE POWER (SEGA) | 149 |
| ...ER STICK MD-6 | 99 |
| ... BOUTONS (SEGA) | 129 |
| ...UICKFIRE | 59 |
| ...HINO 6 BOUTONS MD | 99 |
| ...L ENF MD/CD 2P | 99 |
| ...EUR (SEGA) | 199 |
| ...MANETTE (2) | 69 |
| ...EUX MEGADRIVE NEUFS | |
| | 199 |
| ...NY | 399 |
| ...IKE | 129 |
| ...LLECTION | 249 |
| ... MAUI MALLARD | 149 |
| ...M JIM 2 | 299 |
| ...R 97 | 299 |
| ...TARS DELUXE | 329 |
| ...SADER | 299 |
| ...A JUNGLE (LE) | 249 |
| ...AMI | 149 |
| ...CHINES 97 MILITARY | 399 |
| ...7 | 299 |
| | 299 |
| | 369 |
| ...AS | 369 |
| ...PFS 2 (AUTOUR DU MONDE) | 399 |
| | 99 |
| | 399 |
| ...PILATION | 199 |
| | 399 |
| ... TO HOLLYWOOD+6 POGS | 249 |
| ...TIBET | 249 |
| ...OMBAT 3 | 369 |

| JEUX MEGADRIVE D'OCCASION | |
|---|---|
| ALADDIN | 149 |
| BULLS VS BLAZERS | 49 |
| CASTLEVANIA NEW GENERATION | 139 |
| DAFFY DUCK | 199 |
| EARTHWORM JIM 1 | 169 |
| EVANDER HOLYFIELD'S BOXING | 99 |
| F1 FORMULA ONE | 269 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 69 |
| FIFA SOCCER 95 | 99 |
| GLOBAL GLADIATORS (MC DONALD) | 59 |
| JENNIFER CAPRIATI TENNIS | 59 |
| KID CHAMELEON | 59 |
| NBA LIVE 95 | 139 |
| PETE SAMPRAS | 199 |
| ROI LION (LE) | 169 |
| SONIC 2 | 69 |

## SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| CONSOLE SUPER NINTENDO D'OCCASION + PAD + 40F BONS D'ACHAT | 299 |
| CONSOLE SUPER NINTENDO NEUVE + PAD + 60 F DE BONS D'ACHAT | 499 |
| **ACCESSOIRES SUPER NINTENDO** | |
| ACTION REPLAY 3 | 369 |
| ADAPTATEUR AD-29 UNIVERSEL | 99 |
| MANETTE D'ORIGINE | 119 |
| MANETTE DUAL TURBO INFRA ROUGE | 199 |
| **JEUX SUPER NINTENDO NEUFS** | |
| ALADDIN | 249 |
| DBZ 3 ULTIME MENACE | 449 |
| DONALD IN MAUI MAILARD | 469 |
| DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION | 469 |
| DONKEY KONG COUNTRY 3 | 469 |
| EARTH WORM JIM 2 | 249 |
| FIFA SOCCER 97 | 349 |
| HEBEREKE POPOITTO | 349 |
| ILLUSION OF TIME + HINT BOOK | 299 |
| INT. SUPERSTAR SOCCER 2 | 449 |
| KILLER INSTINCT | 129 |
| LIVRE DE LA JUNGLE (LE) | 299 |
| NBA LIVE 97 | 349 |
| NBA JAM T.E. | 149 |
| NHL 97 | 399 |
| PINOCCHIO | 399 |
| PORKY PIG | 299 |
| POWER RANGERS «FIGHTING EDIT» | 449 |
| PRINCE OF PERSIA 2 | 399 |
| SCHTROUMPFS 2 (AUTOUR DU MONDE) | 349 |
| SECRET OF EVERMORE + LIVRE | 399 |
| SECRET OF MANA | 449 |
| SIM CITY 2000 | 449 |
| SPIROU | 449 |
| SUPER MARIO ALL STARS SANS BOITE | 199 |
| SUPER MARIO KART | 249 |
| SUPER METROID | 149 |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 | 469 |
| TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL | 369 |
| TOY STORY | 449 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | 349 |
| UNIRALLY | 149 |
| WORMS | 369 |
| **JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASION** | |
| ALADDIN | 169 |
| BULLS VS BLAZERS | 99 |
| COOL SPOT | 99 |
| CYBERNATOR | 139 |
| DRAGON BALL Z 2 | 349 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 169 |
| EARTH WORM JIM | 149 |
| EQUINOX | 139 |
| GOOF TROOP | 99 |
| ILLUSION OF TIME | 199 |
| MARIO PAINT | 149 |
| MICHAEL JORDAN (CHAOS) | 99 |
| MR NUTZ | 149 |
| NBA LIVE 95 | 169 |
| PITFALL | 149 |
| SECRET OF MANA | 269 |
| SOCCER KID | 69 |
| SPECTRE | 139 |
| STARWING | 49 |
| SUPER MARIO ALL STARS | 99 |
| SUPER SOCCER | 69 |
| SUPER TURRICAN 2 | 199 |
| THEME PARK | 269 |
| TINTIN AU TIBET | 169 |
| VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP | 169 |
| WORLD LEAGUE BASKETBALL | 79 |
| ZELDA 3 | 169 |
| ZOMBIES | 139 |

## SATURN

| | |
|---|---|
| SATURN NEUVE + PAD + CD DEMO + 140F BONS D'ACHAT | 1490 |
| SATURN D'OCCASION + PAD + 80F BONS D'ACHAT | 1090 |
| **ACCESSOIRES SATURN** | |
| ACTION REPLAY SATURN | 349 |
| ADAPT. UNIVERSEL JEUX US/JAP | 149 |
| ARCADE RACER (VOLANT) | 449 |
| CARTE MPEG + 1CD | 1190 |
| MANETTE CONTROL PAD SATURN | 169 |
| MANETTE WIRED JOYPAD SAT | 69 |
| MEMORY CARD PLUS | 299 |
| PISTOLET SAT. ENFORCER | 249 |
| RALLONGE MANETTE SATURN | 79 |
| **JEUX SATURN NEUFS** | |
| ATHLETE KINGS | 369 |
| BAKU BAKU ANIMAL | 349 |
| BLAM ! MACHINEHEAD | 299 |
| BLAZING DRAGONS | 349 |
| DARK SAVIOR - LANDSTALKER 2 | 369 |
| DAYTONA CHAMP.EDIT. | 369 |
| DRAGON BALL Z | 369 |
| EXHUMED | 369 |
| FIFA 97 | 349 |
| FIGHTING VIPERS | 369 |
| HARDCORE 4X4 | 369 |
| RELOADED | 369 |
| NBA JAM EXTREME | 349 |
| NIGHTS | 369 |
| NIGHTS + PAD | 469 |
| SEGA RALLY | 299 |
| SLAM & JAM 96 | 149 |
| SOVIET STRIKE + LIVRE | 349 |
| STREET RACER | 369 |
| THUNDER FORCE GOLD PACK | 369 |
| TOMB RAIDER | 369 |
| ULTIMATE MK3 | 349 |
| VIRTUA COP 2 | 369 |
| VIRTUA COP 2 + GUN | 469 |
| VIRTUA FIGHTER KIDS | 279 |

| JEUX SATURN D'OCCASION | |
|---|---|
| BUG | 269 |
| CLOCKWORK KNIGHT | 99 |
| CLOCKWORK KNIGHT 2 | 249 |
| CYBERSPEEDWAY | 199 |
| D | 249 |
| DAYTONA USA | 99 |
| DISCWORLD | 279 |
| EURO 96 | 149 |
| FIFA 96 | 169 |
| FIGHTING VIPERS | 299 |
| GALACTIC ATTACK | 199 |
| GEX | 199 |
| GUARDIAN HEROES | 199 |
| HANG ON GP 96 | 199 |
| HORDE (THE) | 199 |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 149 |
| MAGIC CARPET | 249 |
| MANOIR DES AMES PERDUES | 199 |
| MYSTARIA REALMS OF LORE | 169 |
| NFL QUATERBACK 96 | 199 |
| NHL ALL STARS HOCKEY | 249 |
| OLYMPIC SOCCER | 249 |
| PANZER DRAGON | 169 |
| ROAD RASH | 249 |
| ROBOTICA CYBERNATION | 149 |
| SEGA RALLY CHAMPIONSHIP | 199 |
| SHINING WISDOM | 249 |
| SHINOBI-X | 169 |
| SKELETON WARRIORS | 249 |
| STORY OF THOR 2 | 299 |
| STRIKER 96 | 199 |
| THEME PARK | 269 |
| TITAN WARS | 249 |
| VICTORY BOXING | 199 |
| VICTORY GOAL | 99 |
| VIRTUA COP | 249 |
| VIRTUA FIGHTER | 99 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 279 |
| VIRTUA RACING | 169 |
| VIRTUAL HYDLIDE | 149 |
| WORLD CUP GOLF | 249 |

## SONY PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION NEUVE + PAD + 140F BONS D'ACHAT | 1490 |
| PLAYSTATION D'OCCASION + PAD + 80F BONS D'ACHAT | 1090 |
| **ACCESSOIRES PLAYSTATION** | |
| ACTION REPLAY PRO 2 | 349 |
| PISTOLET PLAYSTATION | 269 |
| CARTE MEMOIRE | 169 |
| MANETTE CONTROLLER SONY | 199 |
| MAN. TURBO + MEMORY CARD | 199 |
| MAN. WIRED CONTROLLER PSX | 99 |
| VOLANT ACCESS LINE | 399 |
| VOLANT + PEDALIER | 449 |
| **JEUX PLAYSTATION NEUFS** | |
| 2X-TREME | 329 |
| BURNING ROAD | 299 |
| CRASH BANDICOOT | 369 |
| DARK FORCES (US) | 399 |
| DISRUPTOR | 349 |
| DRAGON BALL Z 1 | 329 |
| FIFA 97 | 349 |
| FIRO & KLAWD | 349 |
| IN THE HUNT | 349 |
| INTERNATIONAL MOTO X | 349 |
| JET RIDER | 329 |
| KART DUEL SENNA | 349 |
| KING OF FIGHTER 95 (US) | 399 |
| KING'S FIELD 2 | 329 |
| RELOADED | 349 |
| MYST | 349 |
| NAMCO MUSEUM VOL.3 | 279 |
| NBA JAM EXTREME | 329 |
| PANDEMONIUM ! | 329 |
| PITBALL | 369 |
| RAGE RACER (JAP) | 499 |
| SIM CITY 2000 | 349 |
| SLAM & JAM 96 | 149 |
| SOVIET STRIKE + LIVRET DE COMBAT | 349 |
| STREET RACER | 349 |
| TEKKEN 2 | 369 |

| | |
|---|---|
| TOBAL N°1 (VERSION FRANCAISE) | |
| TOMB RAIDER | |
| TUNNEL B1 | |
| TWISTED METAL 2 | |
| WARHAMMER | |
| **JEUX PLAYSTATION D'OCCASIO...** | |
| ADIDAS POWER SOCCER | |
| ASSAULT RIGS | |
| CRITICOM | |
| DAVIS CUP | |
| DESTRUCTION DERBY | |
| DRAGON BALL Z (JAP) | |
| FADE TO BLACK | |
| FIFA 96 | |
| HYPER TENNIS | |
| JOHNNY BAZOOKATONE | |
| KILEAK THE BLOOD | |
| KRAZY IVAN | |
| MAGIC CARPET | |
| MORTAL KOMBAT 3 | |
| NEED FOR SPEED | |
| PGA TOUR GOLF 96 | |
| POWER SERVE | |
| RESIDENT EVIL | |
| RIDGE RACER | |
| RIDGE RACER REVOLUTION | |
| SAMURAI SHODOWN 3 (JAP) | |
| SLAM & JAM 96 | |
| SOVIET STRIKE | |
| SPACE HULK | |
| STREET FIGHTER MOVIE | |
| TEKKEN | |
| THUNDERHAWK 2 | |
| TIME COMMANDO | |
| TOMB RAIDER | |
| TOSHINDEN 2 | |
| TOTAL NBA 96 | |
| TRACK AND FIELD | |
| WING COMMANDER 3 | |
| WIPE OUT | |
| WIPE OUT 2097 | |
| ZERO DIVIDE | |
| ZOOP | |

...MANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +

...TEL : 3615 SCORE GAMES

... : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

...MANDES FAX : 01 53 320 321

...VEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686

...CS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

...RMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686

...AIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

**SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320**

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATU...

Nom .................................................. Prénom ..............................

Adresse ..................................................................................

Code Postal ........................ Ville ......................................................

Tel ...................... Date de naissance ...../...../..... Code Client |_|_|_|_|_|_|

| JEUX | Console | Neuf | Occasion | PRIX |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK | | | | |
| | | | | |
| FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F) | CONSOLE 60F | | | 30F |

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Expire le ...../.....

Signature :

# ASTUCES

## TOSHINDEN URA

### SATURN

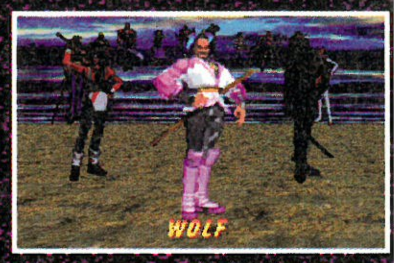
ATTENTION, LES TIPS SUIVANTS SONT À EFFECTUER SUR L'ÉCRAN-TITRE ET DANS CET ORDRE PRÉCIS.

**1 - POUR GAGNER WOLF ET REPLI**

Sur l'écran-titre, faites A, B, Z, X, Y, C. Un son vous informera que le tips est enclenché.



"1P GAME" devient jaune.



Vous pourrez prendre Wolf et Repli. Un son vous informera que le tip est enclenché.

**2- POUR POUVOIR DÉCLENCHER LES SUPER COUPS**

Sur l'écran-titre, faites A, Z, C, X, B, Y. Un son vous informera que le tip est enclenché. Pendant le jeu, il suffira de faire Z + C pour déclencher le super coup de la mort qui tue !



"1P GAME" devient bleu.

**3- POUR JOUER AVEC SHO ET VERMILLION**

Sur l'écran-titre, faites A, Y, C, X, B, Z. Un son vous informera que le tip est enclenché.



"1P GAME" devient rouge.



Vous pourrez désormais sélectionner Sho et Vermillion.

**4- POUR ACCÉDER À UN DEBUG MODE**

Sur l'écran-titre, faites A, X, Y, Z, C, B. Un son vous informera que le tips est enclenché. Ensuite, mettez le curseur sur "Options" puis validez-le en maintenant le bouton R enfoncé. Vous accéderez alors à un Debug Mode.



Voici le fameux Debug Mode.

## TOMB RAIDER

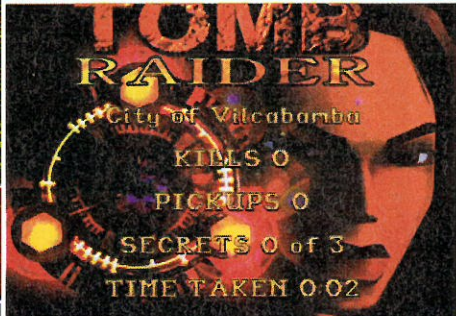
### SATURN

**POUR SÉLECTIONNER LES NIVEAUX**

Pendant le jeu, pressez sur le bouton Start puis faites Bas, Droite. Vous arriverez alors à l'écran de la dernière page de votre passeport ("Exit to Tittle"). Sur cet écran, faites Z, Y, Z, Y, X, X, X, Start, A. A chaque fois que vous ferez la manip', vous terminerez le niveau commencé.




Faites sur cet écran Z, Y, Z, Y, X, X, X, Start, A.




Vous irez directement à la fin du niveau commencé.

## NAMCO MUSEUM VOL. 2

### PLAYSTATION

**POUR JOUER AU JEU BOMB BEE**

Sur l'écran du jeu Cutie Q, faites 7 fois Rond, 6 fois Carre, et 5 fois Carre. Vous pourrez alors ensuite jouer à Bomb Bee.

## BLAM! MACHINEHEAD

### SATURN

**LES CODES**

Niveau 1.2 : SDQZFO5TJJ
Niveau 1.3 : HYN7GODECM
Niveau 1.4 : EPPGHOXWD
Niveau 2.1 : 154FHOD5BF
Niveau 2.2 : E94FHOLLKJ
Niveau 2.3 : MHLFHODTCM
Niveau 2.4 : ALLFHOXGPU
Niveau 3.1 : 5SBGHOXIKJ
Niveau 3.2 : E9GGHOJIQH
Niveau 3.3 : 9FOJGOLZJD
Niveau 3.4 : SKAGHO9P4O
Niveau 4.1 : JJOBNN9FCM
Niveau 4.2 : EYWJHOP7BF
Niveau 4.3 : JQNFHOT7BF
Niveau 4.4 : 7G9DAOMOCE
Fin du jeu : 6H9DAOQJ2F

# MORTAL KOMBAT TRILOGY

## PLAYSTATION

### OMBAT KODES

s chiffres représentent le nombre de
is que vous devrez presser les bou-
ns correspondants. Les trois premiers
iffres sont à entrer par le premier
ueur (manette gauche), tandis que les
is derniers sont à entrer par le second
ueur (manette droite). Le premier
iffre représente le bouton "Poing Faible", le se-
nd le bouton "Garde", et enfin le troisième, le bouton
Pied Faible". À vous de jouer !

| | |
|---|---|
| ow Revision | 999-999 |
| sable Throws | 100-100 |
| ent Kombat | 300-300 |
| ick Uppercuts | 788-322 |
| courage Throws | 010-010 |
| ndper Kombat | 444-444 |
| ndper Kombat | 460-460 |
| sable Block | 020-020 |
| Powerbars | 987-123 |
| ns Power | 044-044 |
| yer 1 1/2 Energy | 033-000 |
| yer 2 1/2 Energy | 000-033 |
| yer 1 1/4 Energy | 707-000 |
| yer 2 1/4 Energy | 000-707 |
| rk Fighting | 688-422 |
| limited Run | 466-466 |
| y Galaga | 642-468 |
| yco Kombat | 985-125 |
| inflicts half damage | 390-000 |
| inflicts half damage | 000-390 |
| th P inflict half damage | 390-390 |
| nbos Disabled | 722-722 |
| er run jumps | 321-789 |
| cial Moves Disabled | 555-556 |
| ck Uppercuts | 688-433 |
| l Kombat | 040-404 |
| er Endurance | 024-689 |
| enerating powerbars | 975-310 |

| | |
|---|---|
| «There is no Knowlege...» | 123-926 |
| «Hold Flippers...» | 987-666 |
| «Don't jump at me» | 448-844 |
| «Skunky!!» | 122-221 |
| «Watcha gun do?» | 004-400 |
| «Go see Mortal Kombat...» | 550-550 |

### KOMBAT ZONES

| | |
|---|---|
| Bell Tower | 091-190 |
| Subway | 880-088 |
| Graveyard | 666-333 |
| Roof Top | 343-343 |
| Portal | 933-933 |
| Noob's Dorfen | 050-050 |
| Desert | 330-033 |
| Bridge | 077-022 |
| Street | 079-035 |
| Scorpion's Lair | 666-444 |
| Kahn's Kave | 004-700 |
| Kombat Temple | 600-040 |
| Pit 3 | 820-028 |
| River Kombat | 002-003 |
| Soul Chamber | 123-901 |
| Kahn's Tower | 880-220 |

### SSAGES

| | |
|---|---|
| B! D.K.P. | 300-003 |
| hould Work! P.A.B. | 200-002 |
| in...» | 282-282 |
| Fear» | 282-282 |

### CHEAT KODE NOUVELLES OPTIONS

Allez dans le menu des options, puis placez votre curseur sur "Game Konfigure". Ensuite, maintenez Haut + R1 + R2 + L1 + L2 pendant 5 secondes. Vous entendrez un son qui vous avertira que le tips est enclenché ; les nouvelles options se trouveront alors derrière le point d'interrogation.

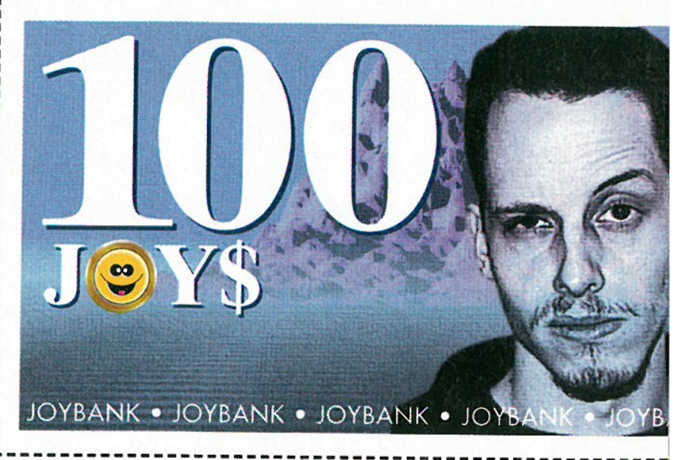
### NFIGURATION SECRETE

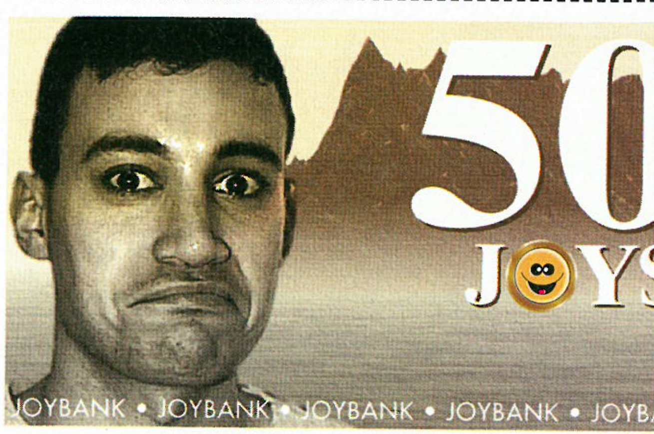
s le menu des options se trouve un "?". Pour l'utiliser, maintenez les boutons Haut +
+ L2 + R1 + R2 pendant une seconde. Vous entendrez alors le son d'une explosion,
s que l'écran tremblera. Dans ce menu, vous pourrez alors vous configurer ainsi : One
ton Fatality.
es Garde pour exécuter les Friendship.
es Course pour exécuter les Animality.
es Pied Fort pour faire la Fatalité 1 et
l Faible pour la Fatalité 2. Faites Poing
pour déclencher la brutalité 1 et Poing
le pour la brutalité 2.

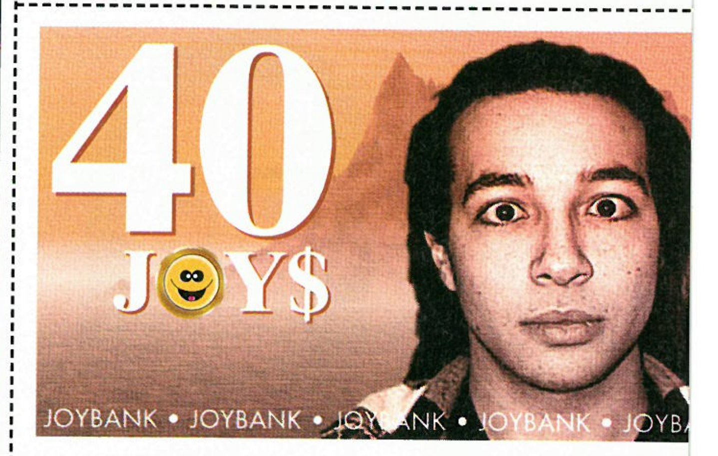


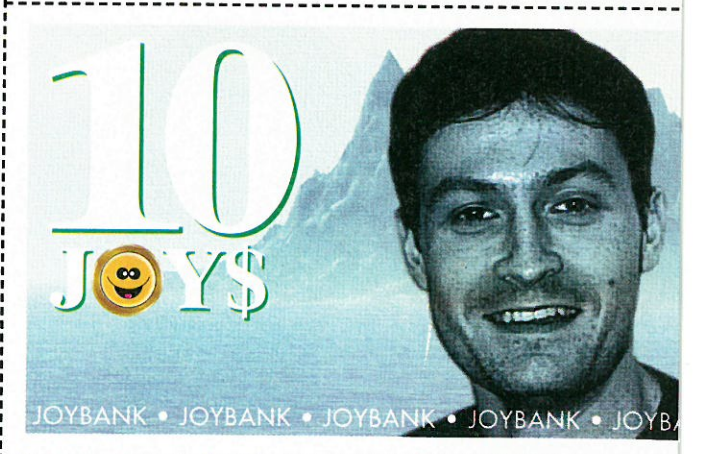

Voila une fatalité realisée facilement !







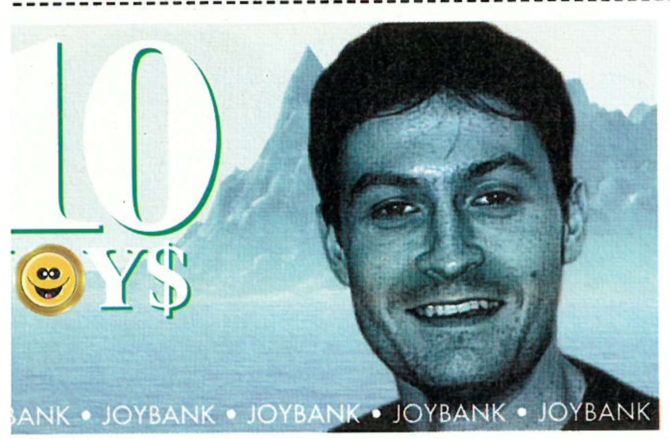
















$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

# JOYB

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

Monsieur Zlu est un homme cultivé. Outre les jeux vidéo, M. Zlu aime à collectionner les étiquettes de boîtes de cassoulet, il affectionne les teckels et se passionne pour la numérologie. Avec la nouvelle année, M. Zlu a de nouveaux calculs à faire : 1 + 9 + 9 + 7 = 1 + 16 = 8 ! Chiffre magique ! M. Zlu jubile et se dit que c'est le moment de jouer à la Joybank. Il prend sa collection de Joypad qu'il garde précieusement sous son lit (c'est une cachette sûre, il a vu ça dans les films), se saisit de sa paire de ciseaux non moins magique... Et hop, c'est parti, il peut découper les nombreux billets qu'il a mis de côté. Ce mois-ci, Joypad fait dans le collector. Un blouson collector quasi introuvable sur notre belle planète, des T-shirts Joypad réservés aux initiés et d'autres T-shirts Pandemonium au design complètement fou... Enfin, presque fou, pas très net en tout cas. Comme 3 est un chiffre que M. Zlu n'aime pas, il cherche d'un œil anxieux le quatrième lot : un collector Evangelion venant directement du Japon. Afin de consulter sa bonne étoile, M. Zlu jette deux dés, additionne les chiffres, ajoute 3, soustrait 15, divise par 2 pour enfin multiplier par 7 et constate avec désarroi que la numérologie est une sombre arnaque. Mieux vaut jouer à la Joybank pour espérer être heureux en 97...

## LES RÉSULTATS DE LA JOYBANK 58

**Lot n°1 : 1 Bloc + 2 porte-mines "Porco Rosso"**
- 2 320 Joy$ : Collange Cyril
- 800 Joy$ : Fecondo Anthony
- 800 Joy$ : Bonnassies Cédric
- 800 Joy$ : Legrand Philippe

**Lot n°2 : 1 Jeu "Fade to Black" sur PlayStation**
- 18 900 Joy$ : Martin Hervé
- 4 000 Joy$ : Lambert Xavier
- 3 500 Joy$ : Benhamou Karim

**Lot n°3 : 1 Jeu "Formula One" sur PlayStation**
- 13 200 Joy$ : Preslier Kevin
- 9 967 Joy$ : Mussard Xavier
- 9 050 Joy$ : Arnaud Montfort

**Lot n°4 : 1 Sac PlayStation**
- 5 355 Joy$ : Kasprzyk Jean-Paul
- 4 970 Joy$ : Roux Nicolas
- 4 966 Joy$ : Buessard Jérôme
- 4 090 Joy$: Snasli Nicolas

**Lot n°5 : 1 T-shirt "Tomb Raider"**
- 5 865 Joy$ : Labenelle Charles
- 5 452 Joy$ : Vanhee Philippe
- 5 430 Joy$ : Quinquenel Rémi
- 5 038 Joy$ : Ridant Mathieu

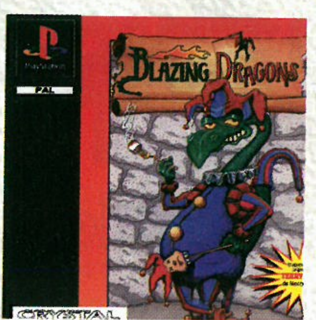
## LE RÈGLEMENT

1. Quel que soit le montant total, vos mises ne vous seront pas renvoyées. Pas question de chance, là-dedans. Même si vous misez 666 Joy$ ou 999 999 Joy$, nous garderons tout. Tenez-le vous pour dit.
2. Il est impératif de faire figurer sur le bon de participiation que vous trouverez ci-contre vos nom et prénom. N'oubliez pas non plus l'adresse. Et puis aussi le code postal, y a peut-être un signe là-dedans. M. Zlu guette, et Mme Bli l'assiste.
3. Si vous êtes membre de la rédaction ou bien des sociétés participantes, tournez vite cette page que vous ne sauriez voir. En effet, pas la peine d'y croire, mise magique ou pas, vous ne pouvez pas jouer. Et puis, depuis le temps qu'on le hurle dans les couloirs, vous pourriez comprendre, ça serait gentil.
4. N'hésitez pas à jouer sur plusieurs lots sur le même bon. Cependant, précisez clairement la mise allouée pour chacun de ces lots et ne manquez pas de faire le total. Peut-être y aura-t-il un signe divin là-dedans...
5. "Et si j'envoyais de faux billets ?", vous êtes-vous dit. Pas la peine, les faux billets se repèrent assez vite, les meilleurs faussaires s'y sont essayés. Le petit Jean Tibériot lui-même s'en souvient encore.
6 Les mises ainsi que les bons de participation doivent être envoyés à Joypad, La Joybank, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Mettez tout dans la même enveloppe, n'oubliez pas d'affranchir (les gens de la Poste préfèrent pour d'obscures raisons) et n'appelez pas pour savoir si tout est arrivé !
7. Les résultats de cette Joybank seront publiés dans le Joypad n° 62. Et faites gaffe, car 6 + 2 = 8. On n'est jamais trop prudent...
8. Même si vous misez à plusieurs, un seul nom doit cependant figurer sur le bon de participation. Sinon, c'est l'élimination. Le chiffre porte-bonheur pour les noms est 1.
9. Le 9 est un chiffre maudit, passez votre chemin.
10. Le règlement ci-contre ne sert pas à faire joli. On peut le lire et on doit le respecter. C'est comme ça. Et puis, n'oubliez pas, "Il est mort Jim" !

$ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $

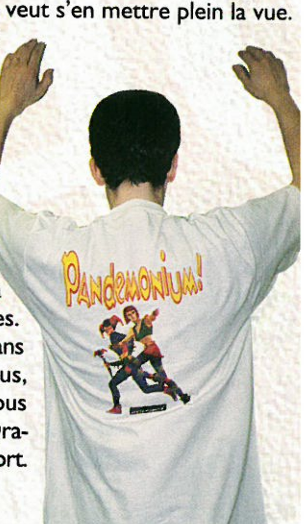
# ANK

$ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $




**LOT N°3**
**1 T-SHIRT PANDEMONIUM ! ET 1 JEU BLAZING DRAGONS POUR PLAYSTATION**
**5 GAGNANTS**
**MISE À PRIX : 2 000 JOY$**
**OFFERTS PAR BMG INTERACTIVE**

Pandemonium, si vous vous souvenez du dernier numéro de Joypad, est un jeu de plates-formes plein de couleurs qui vaut le détour si l'on veut s'en mettre plein la vue. À l'occasion de la sortie de ce jeu, le talentueux Philippe de chez BMG (l'éditeur !), s'est dit qu'il serait bien de proposer des T-shirt super beaux. Il est malin le Philippe, ah, ça wouai, ça ne rigole pas. Alors hop ! plus rapide que M. Zlu, Philippe vous propose cinq de ces T-shirts collector pleins de couleurs avec Ophélie Winter dessus. Enfin... sa doublure pour les scènes dangereuses. Quant à Philippe, il hésite à se lancer dans la haute-couture. Trop fort. Et en plus, non content de vous habiller, BMG vous distrait en vous offrant le jeu Blazing Dragons pour PlayStation ! Vraiment trop fort.




**LOT N°4**
**UN LOT EVANGELION COLLECTOR 100 % JAPON**
**1 SEUL GAGNANT**
**MISE À PRIX 1 000 JOY$**
**OFFERT PAR JOYPAD**

Ça nous vient tout droit du Japon. M. Zlu, après étude, pense que c'est une affaire : 2 tapis de souris, plus 1 cahier très spécial et 5 manga en VO, cela nous donne 2 + 1 + 5 = 8 ! Le chiffre qui porte bonheur à M. Zlu ! Une drôle de coïncidence.







**LOT N°1**
**UN BLOUSON COLLECTOR TOMB RAIDER**
**1 SEUL GAGNANT**
**MISE À PRIX : 5 000 JOY$**
**OFFERT PAR EIDOS**

Alors là, ça devient carrément fou. Un vrai blouson en vrai cuir avec marqué dessus Tomb Raider. Introuvable ailleurs sur la planète, il est en effet réservé aux initiés de l'aventure, aux lecteurs de Joypad. Il n'y aura qu'un seul gagnant, mais si vous avez tout suivi "There can be only one" et puis aussi "The Force Luke" ou encore "Il est mort Jim", comme dirait M. Zlu après avoir revu l'intégrale de *Star Trek*.




**LOT N°2**
**1 T-SHIRT JOYPAD COLLECTOR SUPERGAMES 96**
**5 GAGNANTS**
**MISE À PRIX : 500 JOY$**
**OFFERT PAR... ALLEZ DEVINEZ !**

Histoire d'être tout beau pour le salon du Super Games Show, M. Zlu s'est dit qu'il serait bon que les gens de Joypad soient les plus beaux de la planète. Ingénieux et très doué (M. Zlu possède de vrais doigts de fée), il nous a fabriqué de très beaux T-shirts qui, comble du comble, iront aussi à nos amis de Joystick et PlayStation Magazine. M. Zlu sait que nous aimons partager. La preuve, en voilà cinq pour vous !

$ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $

## VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD 60

**(BON À DÉCOUPER ET A REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 31 janvier 1996)**
**à renvoyer à JOYPAD 6 bis, rue Fournier 92 588 Clichy cedex**

NOM : .................................... PRÉNOM : ....................................

ADRESSE : ....................................

MISE À PRIX LOT N°1 : ............ MISE À PRIX LOT N°2 : ............ MISE À PRIX LOT N°3 : ............ MISE À PRIX LOT N°4 : ............

TOTAL DES MISES : .................................... VOTRE CONSOLE : ....................................

# JOYPAD ACHAT

## Les bons plans pour acheter intelligent



Quatre pages pour tout comprendre et tout acheter au meilleur prix, voilà ce que sera Joypad Achat. Derrière ce nom se cache un véritable guide pratique, qui s'attachera à vous conseiller et vous informer sur les meilleurs plans. Chaque mois, vous retrouverez une enquête (les règles d'or de l'occasion, l'achat en import, les hot-lines...), à laquelle viendra s'ajouter un argus de l'occasion, des tests de magasins et des infos pratiques, le tout étant destiné à faciliter votre dure vie de joueur, mais aussi de consommateur... ce que vous êtes avant tout. Après Que Choisir ?, voici Joypad Achat.



## Les règles d'or de l'occasion

Quand on est fan de jeux vidéo et qu'on n'a pas la chance d'être le fils de Bill Gates, il n'est pas facile de s'approprier chaque hit. Heureusement, l'occasion existe et peut vous sauver de la disette. Mais les arnaques étant aussi courantes que la tourista au Venezuela, il est préférable de vous aventurer avec un minimum de précautions. Tels des sherpas, nous allons guider vos pas dans cette contrée périlleuse.

Il fut un temps où l'industrie des jeux vidéo faisait 70 % de son chiffre d'affaires en période de Noël. Si les proportions ont une légère propension à s'inverser, il n'en reste pas moins que le mois de décembre a vu une multitude de très bons jeux : Crash Bandicoot, Soviet Strike, Command & Conquer, Pandemonium, Star Gladiator, Fighting Vipers... Neufs, ils valent hélas une petite fortune. Mais d'occasion, vous pourriez peut-être faire de bonnes affaires, à condition d'attendre le bon moment et de bien vous y prendre.



### Les bons moments à surveiller

**• Les sorties de jeux**

Pour profiter de certains hits en occasion, il ne faut pas nécessairement attendre six mois : de nombreux jeux, y compris les très bons, se trouvent dans les rayons d'occasions deux ou trois jours après leur sortie officielle. Et là, on passe d'un prix de 349 F en neuf à 299 F ou moins. Intéressant, donc. La période d'attente est plus ou moins longue en fonction du jeu : Tomb Raider sera plus long à arriver que Pandemonium !

**• Les suites de jeux**

Si vous envisagez l'achat d'un titre, vérifiez bien que sa suite ne soit pas sur le point de sortir. Très souvent, les prix sont revus à la baisse. Exemple : Street Fighter Alpha PS d'occasion verra son prix descendre lorsque Street Fighter Alpha 2 sera sur le point de sortir. Si cette période est intéressante pour l'achat, elle l'est forcément moins pour la vente car les prix de reprise baissent.

**• Les grandes braderies**

C'est un moment que seuls les acheteurs doivent guetter. Certains magasins ont pris le parti de ne vendre que des jeux CD-Rom, et bradent donc leurs jeux 16 bits à un prix inférieur à 100 F. Donkey Kong Country 2, Super Mario Kart ou encore Landstalker à 90 F, c'est plutôt un bon prix.

### Les systèmes en usage

**• Le rachat pur et simple**

Même si chaque magasin n'adopte pas ce système systématiquement, certains vous proposent de vous échanger vos vieux jeux contre un chèque. En fonction de l'état du jeu et de sa qualité, il vous en sera proposé un prix excédant rarement 200 F, et encore, si c'est un hit 32 bits. Les plus mauvais des jeux seront repris, eux, à 10 ou 20 F.

**• L'échange**

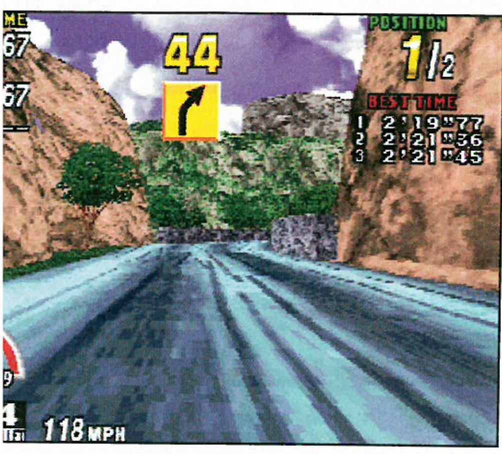
C'est le meilleur des systèmes, il est hélas pratiqué par peu de boutiques. Son principe est simple : si vous arrivez avec Resident Evil dans une boutique qui vend ce jeu à 249 F en occasion, vous repartirez avec un jeu d'occaz' vendu 249 F, le tout sans avoir déboursé un Penny. C'est assurément la plus économique des solutions, et la plus honnête.

**• L'échange majoré de 50 F**

La manœuvre est proche de l'échange normal, à la seule exception que pour avoir un nouveau jeu, vous devrez ajouter 50 Francs. Si jamais vous voulez un titre encore plus cher, vous devrez en plus ajouter la différence. Cette méthode est fréquemment utilisée dans les boutiques.

**Dépêchez-vous !**

Nintendo a eu la brillante idée de lancer la gamme "Classique" sur Super Nintendo, mais aussi sur Game Boy. Traduisez : des jeux fabuleux à prix cassés, tout ça en neuf. Sur Super Nintendo, vous trouverez donc Zelda 3, Super Mario Kart, Tetris & Dr Mario et Super Mario All Stars, vendus chacun à un prix avoisinant les 250 Francs. Quant à la gamme "Classique Game Boy", elle comprend Wario Land, Zelda, Tetris (le tout premier) et Super Mario Land 2. Les jeux sont vendus aux alentours de 150 Francs. À ce prix-là, il serait dommage de passer à côté de chefs-d'œuvre...




## LES RÈGLES D'OR POUR LA VENTE DE VOS JEUX

• Vérifiez si le jeu que vous comptez vendre comporte bien sa boîte et sa notice d'origine. En fonction du style du jeu, l'absence de notice peut faire baisser le prix de reprise de 50 F.

• Les prix varient en fonction de l'âge du jeu, mais aussi de sa qualité. Le prix de reprise d'un jeu excédera rarement plus de 200 F s'il est sur Saturn ou PlayStation, et 180 F sur 16 bits. Évidemment, les jeux qui se reprennent à ce prix sont des hits assez récents, comme Yoshi Island, Donkey Kong Country 2 ou encore Toy Story. Quant aux vieux titres, vous pouvez compter les vendre entre 50 et 100 F pour les bons (style Metroïd ou Super Mario World), et plutôt 10 ou 20 F pour les mauvais (catégorie Paper Boy ou Super Dany). Dans ces conditions, le mieux est de les garder ou de les échanger avec quelqu'un, sans passer par la case boutique. Mieux vaut avoir un jeu avec lequel jouer que 15 F en poche avec lesquels on ne fera rien. Petite précision : vous tirerez un meilleur prix d'une cartouche SNIN que d'une cartouche MD.

• Certains magasins, afin de favoriser l'échange, vous rachèteront plus cher votre jeu si, dans le même temps, vous en prenez un autre chez eux. Par exemple, vous déboulez dans une boutique avec Formula One sous le bras. Le vendeur vous en proposera 200 F en bon d'avoir dans le premier cas, ou 160 F en liquide si vous ne rachetez rien. Le calcul est vite fait.

• N'hésitez pas à cumuler vos jeux. En additionnant 3 ou 4 jeux de niveau correct (qu'ils soient PlayStation, Saturn, Super Nintendo, Megadrive), vous arriverez facilement à acheter un bon jeu neuf. Si vous avez un stock important, vous pouvez même envisager l'achat d'une console.

• N'allez jamais en magasin les mains dans les poches. Certaines boutiques demanderont à voir l'état des jeux et des boîtes, et d'autres refuseront de vous donner des prix sans une liste de vos jeux. Préparez donc le coup...

• Détail pratique : il est préférable, pour les plus jeunes, d'être accompagné par le grand frère. On hésite plus à entourlouper quelqu'un de 25 ans qu'un Schtroumpf de 10 ans.

• Si vous arrivez avec un super-jeu sous le bras et que vous constatiez que le magasin en ait déjà de nombreux exemplaires en rayon, tournez les talons et trouvez une boutique qui en a moins en stock. Cette boutique sait que ce jeu partira facilement (comme tous les bons jeux), et risque de vous en proposer plus.

## L'ARME ULTIME : LA CONCURRENCE

• Quelle que soit votre situation - acheteur ou vendeur - n'hésitez pas à faire jouer la concurrence en comparant les prix d'un magasin à l'autre. De plus, certains titres importants, comme Tomb Raider, peuvent faire l'objet d'une véritable guerre. Initialement prévu à 349 F par l'éditeur, la boutique X décide de le baisser à 329 F, ce qui agace forcément la boutique Y, qui va le descendre à 299 F. Hop ! Juste en comparant, vous gagnez 50 balles.

Inspecteur Brischnu




## LA TENDANCE GÉNÉRALE...

Chaque mois, les prix changent en fonction des sorties de jeu ou des stocks des magasins. De même, les modes et les goûts changent. Il est par exemple des consoles qui n'ont pas le vent en poupe, comme la Megadrive. En règle générale, on vous proposera moins pour la reprise d'un jeu Megadrive que pour son équivalent Super Nintendo. La Megadrive commence d'ailleurs à connaître un sérieux déclin, et certains magasins ne reprennent plus les jeux. Autres victimes : les portables. Si la Game Boy survit encore, la Game Gear est elle en crise et le marché de l'occasion sur cette console est plutôt limité. À l'inverse, la PlayStation - mais vous vous en doutez - est en pleine euphorie...

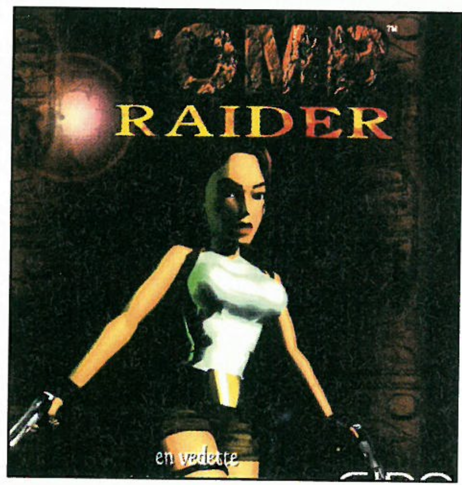
## ACHETER EN OCCASION, C'EST BIEN. MAIS ENCORE FAUT-IL CONNAÎTRE LES FICELLES DU MARCHÉ...

### SCANDALE ! TOMB RAIDER SATURN BUGGÉ !



Si la version PlayStation sortie plus tard y a échappé, la version Saturn de Tomb Raider est quant à elle buggée ! En fait, certaines sauvegardes en cours de niveaux créent des bugs, qui rendent impossible la progression. Les niveaux concernés sont le quatrième et le cinquième. Il est vrai que lorsque nous avions testé ce jeu, l'éditeur Eidos nous avait assurés que ces bugs seraient éliminés, ce qui nous paraissait la moindre des choses. Ça n'a pas été fait, et c'est vraiment regrettable. Que des programmeurs laissent passer un bug d'affichage, passe encore... Mais ne pas supprimer un bug qui bloque le jeu, c'est manquer de professionnalisme.





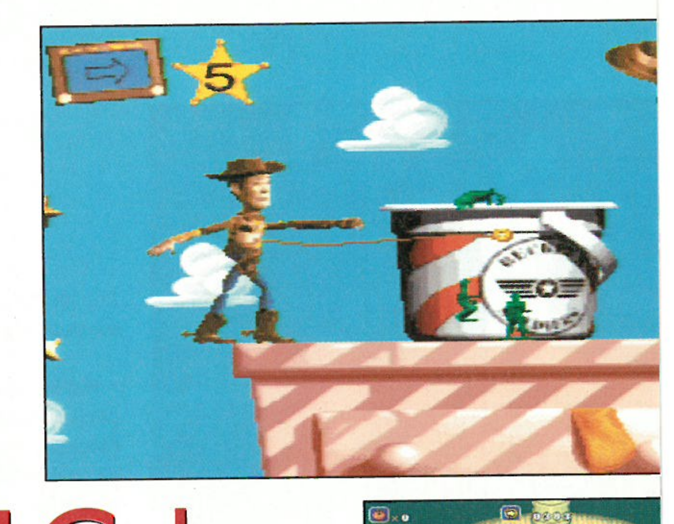

### APPEL À LA POPULATION !

Vous avez constaté un excellent plan, une boutique géniale, un bug grossier ? Appelez-nous, envoyez un fax, laissez un message dans nos BAL sur le 3615 Joypad, et après vérification, nous diffuserons l'info. Le meilleur plan sera évidemment récompensé d'un petit quelque chose...

# JOYPAD ACHAT

Les bons plans pour acheter intelligent

# $ LES MAGASINS $ PASSENT $ À LA CASSEROLE !




Chaque mois, l'acheteur masqué de Joypad se rend anonyme dans des magasins choisis au hasard. Genre CIA, sans les pots-de-vin à la maffia. Ses critères ? Le conseil, l'accueil, le choix et les prix. Son but ? Repérer pour vous les bons plans loin de tout copinage et de toute corruption. Une mission que nous envierait Jim Phelps.

## STOCK GAMES
### 15, RUE DES ÉCOLES, 75005 PARIS

NOTE ACCUEIL : 4/5
QUALITÉ DU CONSEIL : 5/5
PRIX : 4/5
CHOIX : 5/5

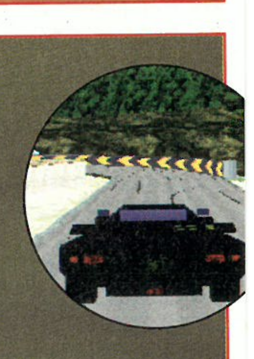
Stock Games semble tout indiqué. Première qualité : l'accueil. On ne vous regarde pas de haut, on ne vous raconte pas que Paper Boy est le meilleur jeu du monde... bref, on vous respecte. Autre bon point : les prix. C'est l'un des très rares magasins de Paris à proposer Tomb Raider neuf sur PlayStation à 299 F. Quant au reste des jeux officiels 32 bits, les meilleurs d'entre eux s'élèvent à 349 F. Même qualité en occasion. En import, on reste dans la norme, avec un Dark Forces PS ou Sonic Blast Saturn à 399 F. Le choix est important, et on trouve de tout en officiel, import, neuf ou occasion, y compris les nouveautés. Sachez enfin que Stock Games peut reprendre vos anciens jeux par le biais d'un échange contre un autre jeu, majoré de 50 F, et que chaque jeu vendu d'occasion est vérifié et mis sous film plastique.

## SAT-ELITE
### 15, BD VOLTAIRE, 75011 PARIS

NOTE ACCUEIL : 3/5
QUALITÉ DU CONSEIL : 3/5
PRIX : 3/5
CHOIX : 3/5

L'un des aspects les plus fâcheux du magasin réside dans certains prix : Die Hard Trilogy à 399 F, alors qu'on peut le trouver à 349 F, voire moins, ça agace. D'autant plus que ce n'est pas le seul exemple, et que les jeux en import sont eux à 449 F, en neuf s'entend. Par contre, et cela rattrape un peu le coup, certains bons jeux neufs sont à 349 F, voire même à 299F, comme Tomb Raider PS. Même chose pour les jeux d'occasion, mieux vaut jouer la carte de l'échange (avec un petit sacrifice de 50 balles) que celle de l'achat direct. En ce qui concerne le choix, il faut différencier les jeux 32 bits officiels et import, et les 16 bits. Sur ces derniers, on a à peu près tout ce que l'on veut. Les jeux 32 bits, quant à eux, n'ont pas les rayons les plus garnis du monde, et on peut même s'étonner de l'absence de certains titres import de renom. Quant à l'accueil et aux conseils, ils sont tous deux moyens.

## ANTICIP'S
### 9, RUE D'AURON, 18000 BOURGES



NOTE ACCUEIL : 4/5
QUALITÉ DU CONSEIL : 4/5
PRIX : 3/5
CHOIX : 3/5

Si les conseils et l'accueil du magasin (au moins, on ne vous tutoie pas d'entrée) sont bons, il en va autrement des prix, pas toujours dans les normes. Si Tomb Raider garde son prix normal (349 F), certains titres forts tels que Formula One, Pandemonium! ou Crash Bandicoot sont eux à 369 F, voire 379 F pour le dernier : ce qui n'est pas tout à fait donné. Les jeux d'occaz' ne sont pas non plus très bon marché, puisque des jeux qui devraient se situer sous la barre des 200 F, la dépassent allégrement. D'autant plus qu'ils ne sont pas des plus généreux pour les reprises d'anciens titres. Quant au choix, il n'est pas des plus démentiels. Si les grandes nouveautés 32 bits sont là, en occasion et en import, quelques titres phares sont absents des rayons.

# COMBIEN PAYER VOS JEUX D'OCCASION ?



C'est à la sueur de notre front et de notre téléphone que nous avons contacté des boutiques dans toute la France (bonjour la facture à la fin du mois, France Telecom ne faisant pas de prix), afin de connaître les prix de ventes d'occasions. Bien sûr, selon la formule consacrée «ce document n'est pas contractuel», mais cet argus est un outil utile afin d'éviter l'arnaque. Car si le tableau ne vous donne pas le détail des prix par boutique, permettez-nous de vous dire que certains n'y vont pas de main morte. Mais bon... Nous aurions aimé vous communiquer les prix de reprise, mais les boutiques les donnent difficilement sans voir l'état du jeu...





| SUPER NINTENDO | Prix 1* | Prix 2* |
|---|---|---|
| Donkey Kong Country 2 | 250 F | 250 F |
| Super Mario Kart | 165 F | 150 F |
| Yoshi Island | 252 F | 250 F |
| Secret of Evermore | 250 F | 250 F |
| Doom | 180 F | 179 F |
| **MEGADRIVE** | | |
| Landstalker | 178 F | 170 F |
| Toy Story | 220 F | 220 F |
| Sonic & Knuckles | 145 F | 149 F |
| Soleil | 149 F | 149 F |
| Earthworm Jim 2 | 215 F | 199 F |
| **PLAYSTATION** | | |
| Adidas Power Soccer | 232 F | 220 F |
| Resident Evil | 265 F | 250 F |
| Doom | 196 F | 190 F |
| Fade To Black | 236 F | 230 F |
| Ridge Racer Revolution | 243 F | 230 F |
| **SATURN** | | |
| Sega Rally | 253 F | 249 F |
| Virtua Fighter 2 | 255 F | 249 F |
| Virtua Cop + Gun | 298 F | 290 F |
| Virtua Cop (seul) | 211 F | 199 F |
| Street Fighter Alpha | 238 F | 235 F |
| Rayman | 223 F | 200 F |

*Prix 1 : Prix moyen constaté. Prix 2 : Prix maximum conseillé.

Le calcul des prix a été effectué sur une base de 20 magasins spécialisés répartis sur toute la France (Paris, Marseille, Bordeaux, Tours, Lyon, Lille, Nantes, Strasbourg, Limoges, Montpellier, Chateauroux, Bastia, Dijon, Clermont-Ferrand, Rennes, Rouen et Grenoble). Le prix moyen a été calculé sur la base des prix communiqués, dont on a défalqué le plus élevé et le plus bas. Quant aux prix conseillés, ils correspondent à un prix généralement constaté, et vous indiquent qu'à ce prix-là ou à un prix inférieur, vous pouvez trouver ces titres d'occasion.

NOTE 1 : MERCI À TOUS LES MAGASINS QUI ONT COLLABORÉ À CET ARGUS.
NOTE 2 : CES PRIX CORRESPONDENT AUX VERSIONS FRANÇAISES OFFICIELLES DES JEUX.

## LES CONSOLES D'OCCASION

Voici les prix généralement constatés pour l'achat de consoles d'occasion :

Megadrive avec deux manettes et un jeu (généralement Sonic) : 250 F
Super Nintendo avec une manette : 300 F
Saturn avec une manette : 1 000 F
PlayStation avec une manette et le CD de démo : 1 000 F

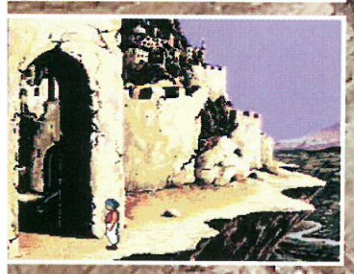


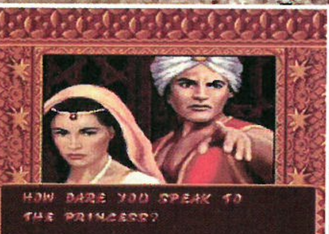













Simple roturier amoureux de la Princesse, Ali est devenu le Prince de Perse et vit le parfait bonheur. Pourtant un matin sa vie bascule lorsqu'il découvre à sa place l'abominable Jaffar, son sosie. Il a dupé tout le monde y compris la princesse et a ainsi usurpé son titre.
Aidez le Prince de Perse dans cette fantastique aventure plus imprévisible et dangereuse que jamais !!!

- 5 mondes exotiques.
- Incroyables combats d'épées contre de multiples adversaires.
- Plus d'une douzaine de niveaux d'une incroyable difficulté.
- Une multitude de labyrinthes et d'énigmes.
- Graphismes particulièrement détaillés.
- Des mouvements très fluides réalisés à partir de véritables extraits de film.




310 avenue Daniel Perdrigé
93370 Montfermeil - France
Tél. : 01 43 32 10 92

## Egalement disponible




POWER PIGGS OF



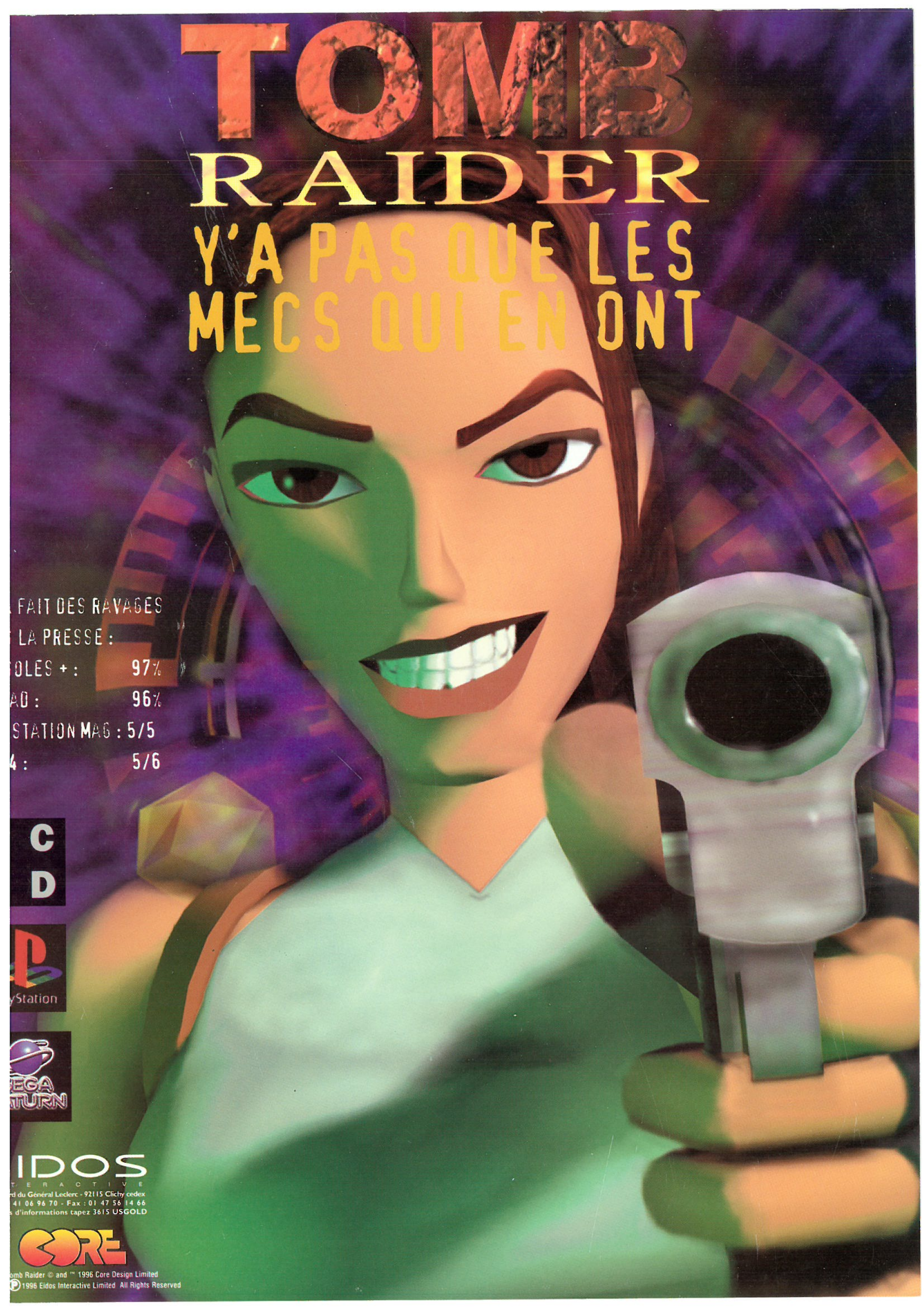

NINJAWARRIORS




WILD GUNS




PREHISTORIK MAN


TOMB
RAIDER
Y'A PAS QUE LES
MECS QUI EN ONT
FAIT DES RAVAGES
LA PRESSE :
OLES + : 97%
AD : 96%
STATION MAG : 5/5
4 : 5/6
C
D
yStation
EGA
TURN
IDOS
TERACTIVE
rd du Général Leclerc - 92115 Clichy cedex
41 06 96 70 - Fax : 01 47 56 14 66
s d'informations tapez 3615 USGOLD
CORE
omb Raider © and ™ 1996 Core Design Limited
(P) 1996 Eidos Interactive Limited All Rights Reserved